A PC GURU MULTIMÉDIÁS KÍSÉRLETI KÜLÖNSZÁMA

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

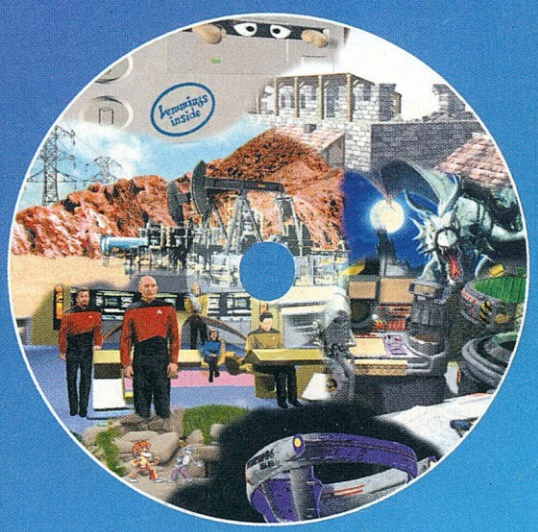
990 FT

- Rebel Assault 2
- Lemmings 3D
- Space Quest VI
- Star Trek
- Hi-Octane
- Buried in Time
- Powerhouse
- Thunderscape
- Lords of Midnight

CD GURU

CD-ROM melléklet

- Rebel Assault 2
- Lemmings 3D
- Space Quest VI
- Star Trek
- Hi-Octane
- Buried in Time
- Powerhouse
- Thunderscape
- Lords of Midnight



95/4

95/4

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik a PC GURU különszámaként.
Ára 990 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, PC AND MODELL 2000, PC Pince, CyberVision, Grand Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, KoBaK, ÉszKép, Szoftver ABC, Pixel Graphics üzleteiben, valamint más számítástechnikai szaküzletekben.

A kiadvány hírlapterjesztésre nem kerül.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készült.

ISSN 1217 - 6389

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 16.

Nyomdai munkálatok:
Guttenberg Nyomda
Budapest

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

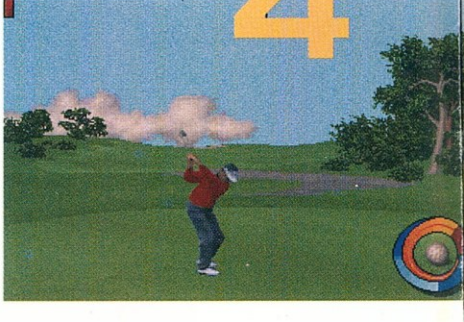
Tartalom

14

21

12

11



4

Fairway to Heaven 4

Powerhouse 5

Lemmings 3D 6

Spectre VR 8

Zorro 9

Absolute Zero 10

Brutal Paws of Fury 11

Space Quest VI 12

Star Trek 14

Hi-Octane 16

Combat Air Patrol 18

Rebel Assault 2 19

Buried in Time 20

Lords of Midnight 22

Jungle Strike 23

Thunderscape 24

Last Dynasty 25

Fairway to Heaven

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Gametek**
Megjelenés:	**Augusztus**
Méret:	**1 CD**

Nem tudom újdonságot mondok-e nektek, minden esetre tény, hogy a golfhoz körülbelül annyit értek, mint az árnyékolástechnikához. Mégis nekem jutott a Gametek legújabb golfcsodájának ecsetelése. Végülis megpróbálhatom.

Szerintem minden golfozó szeretné, hogy olyan játékosok ellen játszhasson,

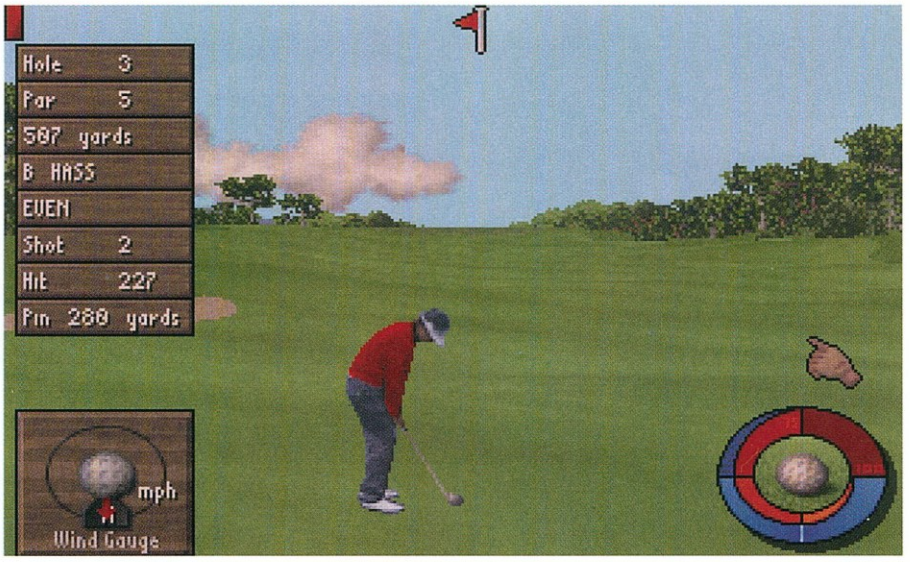
mint John Daly, Gary Player, Peter Oosterhuis vagy Ben Crenshaw. Hogy ezt

egy valódi golfpályán megtehetssük, meglehetősen kicsi az esély. Szerencsére a számítógépek korában semmi sem lehet akadály! Itt van például a Fairway to Heaven, ahogy a reklámszlogen mondja; minden golfozó álma. A programban valóban adott a lehetőség a megmérettetésre a nagy ászokkal szemben. Persze amatőr ellenfelekkel is lehet gyakorolni, és játszhattok négyen is, kinek hogy tetszik. Állítólag napjainkban ez a legprofibb golfprogram. Ezek elég nagy szavak, de biztos nem ok nélkül hangzott el a kijelentés. Nézzük mit nyújt ez a csoda! A Gametek nyolc különböző kameraállással próbálta meg minél jobban visszaadni a sport szépségét. Igazán extra a labda nézőpontjából vetített kép, amit a valóságban nem láthat földi halandó. A csodálatos tájak és pályák újabb és újabb gondokat jelentenek az olyan amatőröknek, mint például én. Van homokos terep, fák, bozót, fűcsomók meg minden. Úgy szép az élet ha fúj a szél, még véletlenül sem arra amerre kéne, sebaj. Hol is tartottunk, ja igen, a részletezésnél. Szóval minden lyukhoz tartozik egy videofelvétel is (csak a CD verzióban), sőt emlékezetes pillanatokat is megnézhetünk a már említett golfsztárokkal, sőt a pályák tervezőivel is. Ezek az interjúk igazán színesítik a CD anyagát.

Összesen tizennyolc pályán tehetjük próbára tudásunkat és tehetségünket, beutazva ezzel az egész világot! Milyen jó lenne kipróbálni ezt a valós környezetben is, nem?!?! No de, ne legyünk mohók, érjük be egyelőre ennyivel, mert ez sem semmi!

Nézzétek el szakértelmem hiányát és próbáljátok ki Ti is a stuffot. Tényleg optimálisan néz ki (azért én jobban várom például a Warcraft 2-t...).

Lily



Powerhouse

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Impressions**
Megjelenés:	**Július**
Méret:	**1 CD**

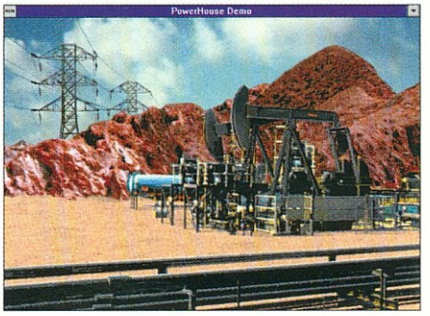
Az energiaellátás már napjaink égető problémája. Az egyre növekvő energia-éhség sok-sok évvel ezelőtt, az ősember tűzgyújtásával kezdődött. A szinte csillapíthatatlan étvágy egyetlen fékező ereje, hogy egyes energiaforrásokból a készleteink bizony végesek. Az Impressions játéka, a Powerhouse a nem is olyan távoli jövőben játszódik. Négy társaság vetélkedik az energiellátáshoz kapcsolódó business világában. Száz év áll rendelkezésünkre, hogy lemossuk őket a piacról és uraljuk a piacot. Mivel ez a demo mindössze egyetlen év játékot engedélyez, éppen csak arra lesz elég, hogy bepillantást nyerjünk a játékmenetbe és a stílusjegyekbe.

Az első szembetűnő, hogy a program Windows alatt fut. A stílusjegyek alapján leginkább a Sim család felé hajlik, csak sajnos meg sem közelíti azok színvonalát. A meghatározás egyfajta modern üzleti szimulátor lehetne. Nem a legsikerültebb project, a szokásos tanáccsal; gyors sikerre vágyók és izgalmakat kedvelők fel se installálják.

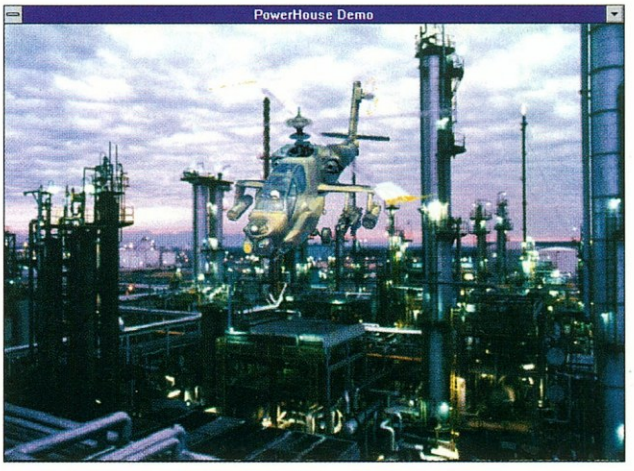
Miután így eltanácsoltam a játékosok nagyobb százalékát, ne vessen rám követ senki. A maradék jól fog szórakozni, még ha tagadhatatlanul érezte már magát jobban is. A valós világtérkép övezetekre van osztva. Minden területen más sajátosságokkal és persze energiaigénnyel. Egyetlen övezetben kezdünk és csak akkor nyílnak meg új területek, ha az adott helyen már bizonyos százalékú energiaigényt kielégítettünk. A különféle energiaforrások kiaknázására szolgáló paneleket, bányákat és egyebeket nem érdemes kihelyezni addig, míg az adott helyen kutatóink nem derítették fel, hogy egyáltalán mit érdemes kiaknázni és mik a kilátások. Ez eltart nekik három hónapig, de még akkor is megéri. Emellett különféle kutatásokat is finanszírozhatunk, hogy hatékonyabb vagy olcsóbb legyen az egyes energiatípusok kiaknázása. A bevételeinket tovább növelhetjük az energia átalakításával, generátorokkal, finomítókkal, transzformátorokkal, stb.

A Powerhouse üzleti életéből sem hiányzik a bankrendszer, ahol felvehetjük hiteleinket, s ezek segítségével könnyen és gyorsan csődbe juthatunk. Persze vannak kivételes esetek is, jól kell befektetni.

Az olaj és a gáz keresett energiaforrás, de a lelőhelyek kiapadnak. Ezzel szemben a szél és a napenergia kiaknázása hosszabb távon biztosabb befektetés, igaz jóval kevesebb energiaszolgáltatással. Ugyanígy megvannak a vízi- vagy a nukleáris erőművek előnyei és hátrányai is, de talán még korai lenne ezekbe belemelegedni. Már ennyiből (és persze a demoból) is képet kaphattok, mi vár rátok ez év augusztusától a Powerhouse feliratú dobozban. Ne ítéljünk elhamarkodottan, várjuk meg a végleges verziót!



Lily

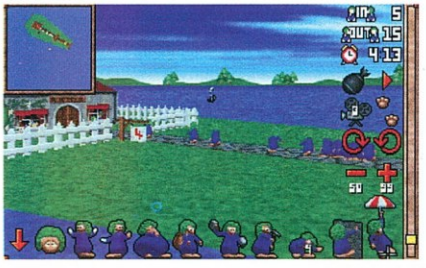


Lemmings 3D

A Psygnosis cég egyik legsikeresebb programja tagadhatatlanul a Lemmings volt. Ilyen üzleti sikert nem is hagyhattak ki, természetesen folytatták új világokkal, fajokkal és lehetőségekkel. A Lemmings új típusú játékot teremtett és volt számos „követője" is. Most pedig egy kis meglepetés készült minden rajongó és leendő mániákus számára, a Lemmings 3D. Elöljáróban csak annyit, hogy ez a stuff best!

A végleges verzió a következőket fogja nyújtani a zöldhajú eszetlenek megmentőinek. Egy gyakorló és négy nehézségi szintet. A CD verzióban húsz audio track-et. Emellett meghallgathatjuk kisbarátaink hangját is egyenes adásban! A száz szint tíz különböző világon át vezet bennünket; Egyiptom, Lemgo, Military, Cirkusz, Édességek, Elektronikus, Golf, Sci-fi, Labirintus és Középkor. A grafikai kidolgozottságuk minden eddigit felülmúló és igazán hangulatos. Választhatunk a VGA és az SVGA felbontás között és megjelent a Virtual Lemming opció is! Szóval a sorozat legújabb tagja igazán megfelel az 1995-ös követelményeknek, igaz azonban hogy a minimális igénye is ehhez igazodik (486 DX33 – 4 MB).

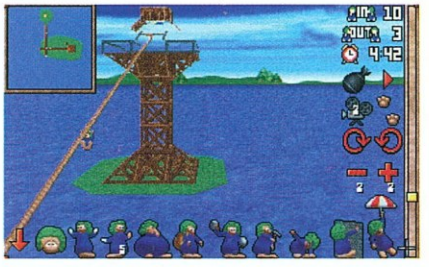
És most egy kicsit részletesebben is kukkantsunk bele a stuff kezelésébe!

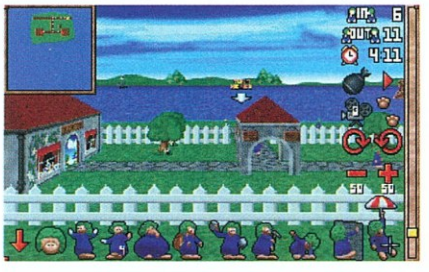


Feltételezem, hogy mindenki rendelkezik egérrel, mert igaz hogy billentyűzetről is irányítható szinte minden, de meglehetősen körülményes. A nehézségi szint megválasztása után megkapjuk a feladatot; mennyi lemming áll rendelkezésünkre és ebből mennyit kell kijuttatni az adott időn belül a pályáról. A Release Date az érkezési sebesség minimális értéke. Ezt az adott pályán csak növelni lehet! Aki akarja megnézheti a pálya képét (legalábbis az esetek többségében), természetesen 3D-ben, körbeforgatva. Olykor a pálya elnevezése utal a megoldásra, de ez nem jellemző. No de fel a fejjel, minden szint megoldása után Password jár!

Amint élesben indul a harc a túlélésért, érdemes a tappancsokra kattintani egyet, ami még mindig a pillanat állj-t szimbolizálja. Most nyugodtan körülnézhetsz, eleinte csak kapkodod a fejed, mert ez itt tényleg 3D és ez nem csupán a megjelenítésre vonatkozik, bizony a feladatokat is térben kell megoldani! A bal felső sarokban látható a pálya madártávlati képe (nem minden szinten). Itt bárhová állíthatod a kameraállást, de vannak fix elhelyezések is. A képernyő jobb oldalán leolvasható hányan jutottak már el az édes otthonig, hányan vannak még a terepen és mennyi idő áll még a rendelkezésedre. Ez alatt a bomba még mindig a szint befejezését eredményezi (öt másodperc elteltével a pályán lévő összes lemming a levegőbe repül). A nyílra klikkelve felpörgetheted az eseményeket, ez főleg akkor hasznos, ha a megoldás már készen áll és csak meg kell várni, hogy mindenki kijusson. Ez alatt a fix kameraállásokat és a pause opciót találod. Természetesen az adott képet forgathatod is bármilyen irányba. Sőt, a magasságot is szabályozhatod a jobb oldalon lévő sárga négyzet segítségével (jobb gomb). A plusz-mínusz segítségével a lemmingek érkezését növelheted vagy csökkentheted, de csak a szint elején megadott értékhatár felett gazdálkodhatsz. Természetesen a funkció értelmét veszti ha már mindenki a pályán van!

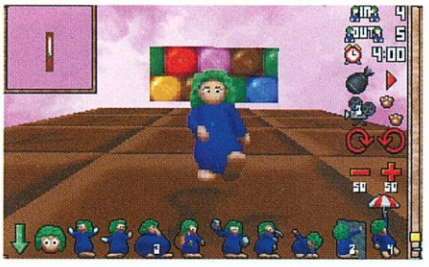
Az alsó sorban sorakoznak szépen a rendelkezésünkre álló lemmingtípusok. A blokkoló eltorlaszolja az utat, társai visszafordulnak. A fordító (az egyetlen és tökéletesen elegendő új típus) az általad megadott irányba tereli a jónépet, úgyhogy ne felejtsd el megadni a helyes irányt, különben baj lesz! A bomber még mindig az önpusztító egyed parancsa, a kijelölt áldozat sajnos öt másodperc elteltével hatalmasra fúvódik, majd

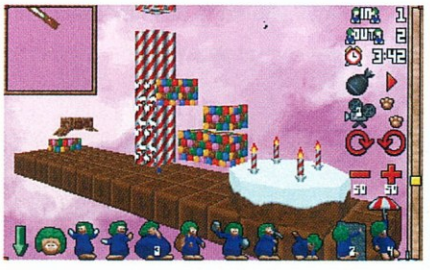




INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Psygnosis**
Megjelenés:	**Szeptember**
Méret:	**1 CD**

szétpukkan. Az építő lemming munkája is természetesen térben készül. Megmaradtak az ásótípusok, a basher vízszintesen, a miner átlósan, a digger pedig függőlegesen lefelé ás. A climber minden elé kerülő függőleges felületre felmászik vagy legalábbis megkísérel felkapaszkodni. Az ejtőernyősök pedig





nagy magasságból is biztonságosan landolnak. Jól láthatóan elmaradtak az úszó és egyéb bónusz egyedek, de ezek helyett új tereptárgyak nehezítik életünket, pontosabban szólva inkább pártfogoltjaink életét. Persze olykor épp ezek mentik meg őket a biztos pusztulástól.

A falelemek és tereptárgyak között is jócskán akadnak újdonságok és a 3D-s megjelenítésben a megszokott elemek is új arculatot kapnak. A mocsár és a mindenféle gyanús löttyök természetesen elmaradhatatlanul megvannak. Csakúgy mint a „kötött falblokk", ami csupán az egyik irányból bontható. Emellett megjelentek a forgatók, amik derékszögben térítik el az áthaladókat hol erre, hol arra. A teleportok mindig párosan fordulnak elő és oda-vissza működnek. A crash mat nagyon hasznos találmány, mert erre bármilyen magasságból lehet landolni! Az ugróasztalok feldobják a ráérkező vagy rábaktató lemminget. Ezeknek két típusuk is van, a piros minden dobbantásnál növeli, a kék pedig csökkenti a magasságot. A havas és jeges pályákon megmaradtak a csúszós részek, ezekről annyit érdemes megemlíteni, hogy a mászó, ejtőernyős és a robbanó parancs kivételével csúszás közben más parancs nem adható ki. Azt hiszem még kár lenne minden meglepetést elárulni, egy biztos, lesz mit felfedeznünk bőven!

A végére hagytam a legbombasztikusabb újítást, a virtual lemming opciót. Ezzel a nyíl segítségével kiválasztott lemming bőrébe bújhatunk és az ő szemével tekinthetünk szét. Ez nem csak fantasztikus, sosem látott látványt tár elénk, hanem nagyon hasznos is, ugyanis a nehezebb pályák egyes részleteit csak így deríthetjük fel. Wow!

Ennyit így röptében a Lemmings 3D fedőnevű őrületről. A demo tartalma éppen arra lesz elég, hogy felkeltse a kíváncsiságodat és az étvágyadat. A húsz gyakorló szint megismertet a használható lemming típusokkal, a speciális lehetőségekkel és elemekkel. Emellett tíz

valódi játékszintet is kipróbálhattok élesben. Az első néhány egyszerű, de aztán jön a sűrűje... Jó szórakozást!

Lily

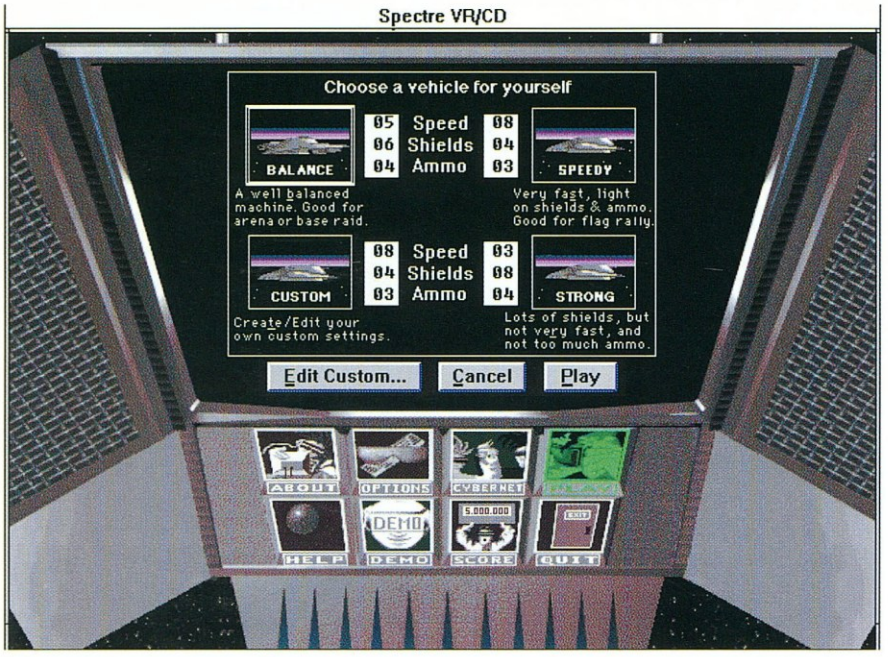
Spectre VR

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	**Augusztus**
Méret:	**1 CD**

Nagyon sokan ismerik – legalábbis így gondolom – a korábban igen népszerű Spectre című játékot. Ebben egy Cyberpunk harci világban kellett küzdenünk egy futurisztikus cyber járművel. Több ellenféllel szembesülhettünk: robotok, repülő vadászgépek, video-falak, savfürdők,...

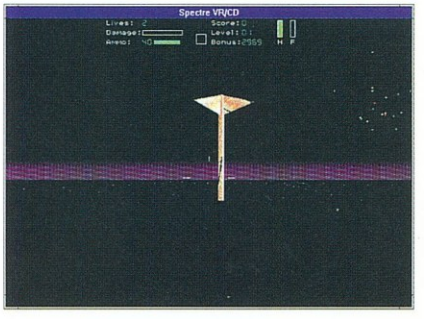
A harcban sokféle fegyvert használhattunk. Természetesen cyber-csatamezőhöz cyber-fegyverek dukáltak: cyberblast, elektromágneses pulse lövedékek, intelligens rakéták, érintésre robbanó bombák,...

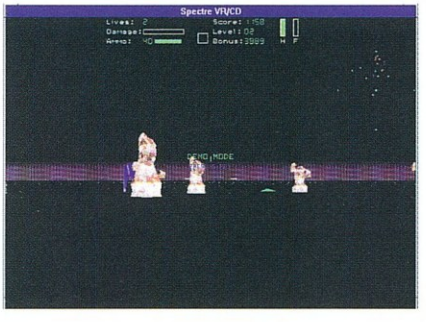
Elég jó akció-játék volt, de mára kezdetlegesnek számít az általa kínált grafika. A USGold megjelentette a SpectreVR CD-verzióját. Ebben jobb grafikát, integrált videot és jobb játékmenetet ígérnek. A nagy újításnak az általuk „action-concurrent video"-nak nevezett rendszert szánják. A több mint 100 videoklip közül a játékos által elért eredménynek megfelelőt játsza le a program. Ez megtöri a játék egyébként kissé egysíkú menetét. Összességében több mint 60 percnyi video került a CD-re. Ezeknek a videoknak a lejátszását a játékban történt események irányítják. Tehát attól függ mit csinál a játékos, vagy éppen mi történik a hadszíntéren. Például ha újabb robotok érkeznek, akkor erről egy video értesíti a játékost, és nem csak egyszerűen szembetalálkozik velük. Így már fel tud készülni a támadásra. A szerzők szerint az eredeti verzióhoz képest a videok új interaktív szintre hozzák a játékot, és sokkal jobban érzékeli a játékos ezek révén a különböző speciális helyzeteket, illetve változásokat. Új mátrix file-ok is készültek, ezek új pályákat tartalmaznak. Az új, CD-s verzió az elődjéhez hasonlóan hálózatban is játszható.



Egyszerre 8 ember tud megküzdeni egymással. Természetesen a játék egyszemélyes üzemmódban is használható, bár igazán a hálózatos játék az izgalmas. A CD-s verzió további újdonsága a beépített Vrchitect rendszer. Ennek az editornak a segítségével saját virtuális világokat építhetünk a Spectre VR-hoz. Így már végtelen sokféle pálya áll a játékosok rendelkezésére. Készíthetünk barátainknak saját pályákat, újabb és újabb kihívásokat.

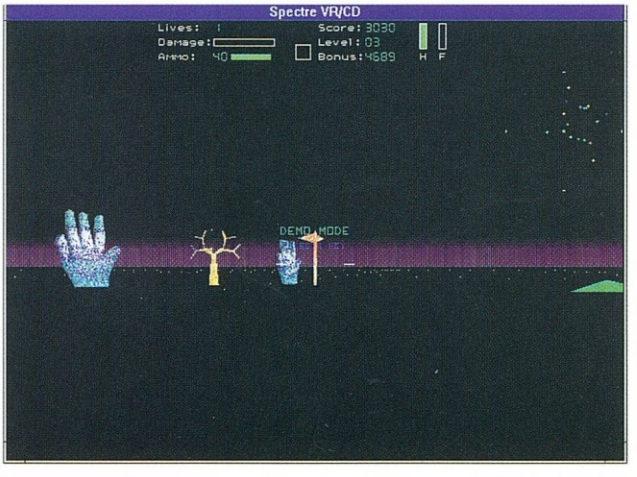
A program Windows alatt fut. Installálásakor felrakja az új WinG grafikus library-t. A grafikán nem vettem észre túl sok javítást. Az én véleményem szerint borzasztó. Egy 486 DX4/100-as gépen is elég lassú. A Descent és Terminal Velocity korában szerintem határozottan szegényes a kivitelezése, bár ízlések és pofonok. A felújított változattól én sokkal többet vártam.

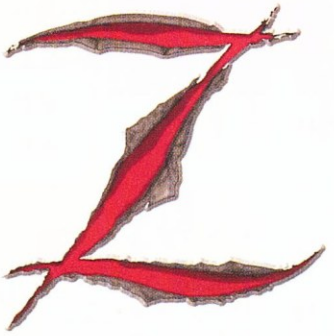




Akinek Sound Blaster16ASP vagy AWE32 hangkártyája van, az itt végre megtapasztalhatja a QSound funkciót. Sajnos a beharangozott video-rendszerből nem sokat tapasztalhattam, mert a demo-ban csak egy video volt, az intro. Nem tudom ajánlásként mit is mondjak. Spectre VR őrülteknek mindenképpen ajánlom, de másoknak nem igazán. Egy fontos dolog a végére: a program működéséhez a Windows-nak 256-színű üzemmódban kell lennie!

Charlie



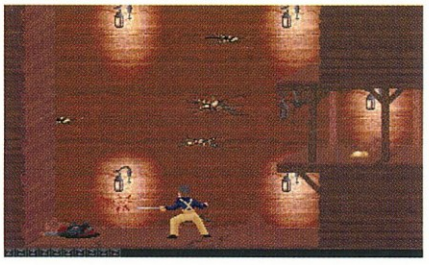


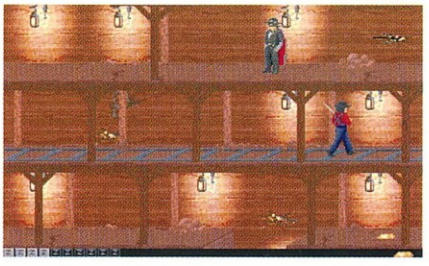
Zorro

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**US Gold**
	Megjelenés:	**Megjelent**
	Méret:	**1 CD**

Zorro fekete álarcos figurája mindenki számára ismert. Álruhája védelmében sorra leckézteti meg ellenfeleit, Cortezt és bandáját könyvekben, képregényben és filmen egyaránt. Nemrég a magyar tévében is látható volt egy sorozat, mely „Zorro a zorkó" tetteit dolgozta fel. A múlt században, Californiában játszódó történetek kedvesen humorosak, és bár nem túl fordulatosak, de azért mégis népszerűek.

Természetesen a számítógépes játékátirat sem maradhatott el. Már Commodore 64-en is volt egy járkálós Zorro-játék, mely a nevetségesnek tűnő grafika ellenére szerintem még ma is nagyon jó. A mai kor színvonalának megfelelő hanggal és grafikával hozták ki az új Zorro-játékot, itt viszont sajnos az ötletekkel nem dobálóztak. A program a US GOLD kiadásában jelent meg, és a Capstone játéka, mely már elkáprázta tott minket néhány citrom-díjas remekművel. Kivételesen egészen kitettek magukért a fiúk, és egy egész jó kis játékot hoztak össze. Sajnos új ötleteket nem érdemes keresni a játékban.





Nagyjából a Prince of Persia receptjét vették át (egy az egyben):

1.Vegyünk egy hőst, ez itt adott: Zorro

2.Mozgását csináljuk meg elég szépre

3.Lássuk el egy karddal!

4.Készítsünk egy megfelelő stílusú labirintust, és szórjuk tele őrökkel!

5.Végül rakjunk be néhány csapdát is! Így tehát előállt a Prince of Persia 3 helyett a Zorro című játék.

Mindezen előzmények ellenére a játék nem lett rossz. A zenéje szerintem fergeteges: rendkívül hangulatos, spanyolos dallamok váltogatják egymást (persze lehetőleg egy General Midi-kompatibilis kártya szükséges hozzá, hogy teljességében élvezhessük). A főhős mozgása, bár nem olyan szép mint a Prince of Persia-ban, de azért átlagon felüli. A hátterek bár kevés színből állnak, de szintén elég szépek és hangulatosak. A demoban levő pályán aranyakat kell összegyűjtenünk és az őröket, illetve a hosszabb zuhanásokat kell elkerülnünk. Rengeteg forgó platform van benne, ahol egy rossz döntés a főhős halálát okozhatja. Az irányítás a következő gombokkal történik:

Jobbra-balra nyíl: mozgás jobbra-balra

Felfele nyíl: ugrás felfele

Lefele nyíl: lemászás (illetve araszolás)

Enter: oldalra ugrás

CTRL: csapás ostorral

ALT: fegyver elővétele (elrakni a lefele nyíllal lehet)

Ha elöl van a fegyver, akkor támadni az ALT gombbal lehet. Védekezni a felfele nyíllal tudunk, míg megfordulni az Enter lenyomásával. A programban lehet menteni és állást betölteni az F2 és F3 gombokkal.

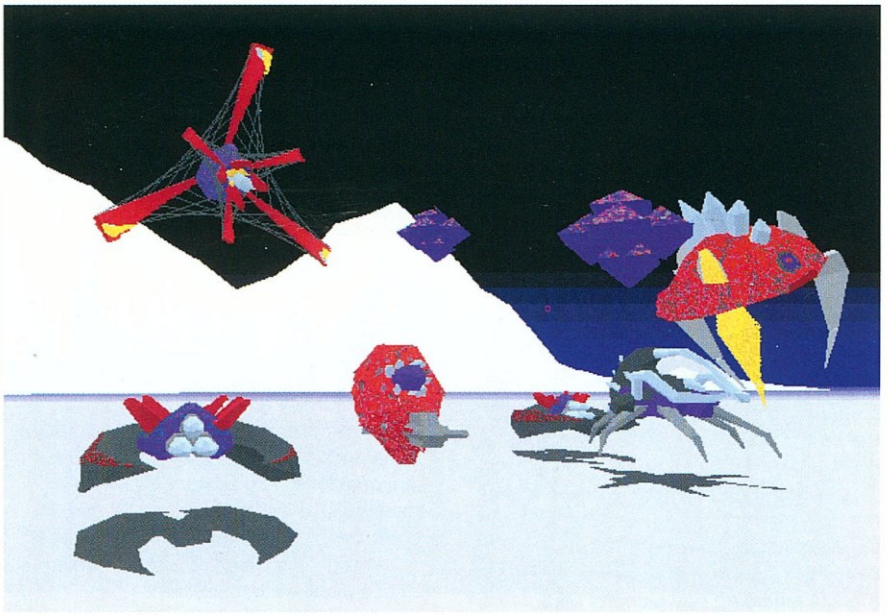
Aki egy elég szép, Prince of Persia stílusú játékot keres, annak mindenképpen ajánlható. A Zorro, a Prince of Persia-hoz hasonlóan jóval több ügyességi, mint logikai nehezítéssel lett megtűzdelve. Szerintem elég nehézre sikeredett a program (főleg a pörgő lapátok okoztak sok gondot). Ami menti a helyzetet, hogy egyes adott (ritka) helyekre eljutva már nem kell minden egyes alkalommal az egész pályát újra elölről kezdenünk, és mint említettem, lehet benne állást is menteni. A végső, CD-s verzióban lesznek videok is, és még sokféle más pálya, pl. elhagyatott bárka...

Charlie

Absolute Zero

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Domark**
Megjelenés:	**Augusztus**
Méret:	**1 CD**

A 23. században az emberiség kolonizálta a Jupiter belső holdjait is. Az ott talált rengeteg nyersanyag kitermelését azonnal megkezdték, hogy ki körbe repülhetünk az Európán található kolóniák között, megnézhetjük a fúrási munkákat és alien-ekkel harcolhatunk.



tudják elégíteni a 22 millió földlakó igényeit. Az egyre több és több nyersanyag utáni hajsza oda vezetett, hogy mind közelebb kerültek a hold magjához. Europe City-t, a Jupiter bolygó Europa nevű holdján található legnagyobb települést váratlanul elpusztította egy alien faj, mely addig a hold jeges felszíne alatt élt. Ezt a fajt a mély rétegekben végzett fúrásokkal ébresztették fel. Az alien-ek megölték a bányászokat és utat robbantottak magunknak a felszínre. A város bekövetkezett robbanása 30 négyzetkilométernyi területet borított be. A robbanás környékét is hatalmas hullámok rázkódtatták meg. A játékban az alien-ek elleni 22 napos háborút követhetjük végig. 7 személy szemszögéből láthatjuk majd az eseményeket. Számos küldetést kell sikeresen végigküzdenünk majd a győzelemig. Ami érdekes az egészben, hogy a különböző járművek és fegyverek a korábbi bányászati eszközökből lettek összetákolva, hiszen egy váratlan támadást kell elhárítanunk...

A CD-n található demo a program korai alfás változata, így jelentős változásokon fog még átesni a játék, míg a bolti, végső verzió elkészül. Sokat fognak finomítani a program textúrázott vektor-grafikáján. A demoban kipróbálhatjuk a European Mining Consortium Virtual Tunnel Interface-t (ezen keresztül érzékeljük a világot a holdon),

Az installáláskor két lehetőség közül választhatunk: a 40 MByte-os teljes, vagy a 13 MByte-os kisebb változatot rakjuk fel. Ha van elég hely a winchesteren, akkor célszerű az első lehetőséget választani. Ezekután választhatjuk ki a hangkártyákat és grafikus üzemmódot. Lényegében minden ismertebb hangkártyát támogat,

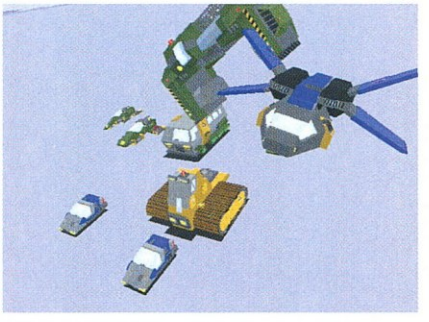
így ezzel nem lesz gond. A grafikában VGA és SVGA között választhatunk. Mivel a demo a program egyik korai verziója, ezért elég lassú. A textúrázás még nem optimális, a végső verzióig még sokat fejlesztenek rajta. Ott le is lehet majd venni a részletességet. Az SVGA grafikát Pentium-os gépeken ajánlják csak. A demo-ban csak a gépen található üteget kezelhetjük, míg a repülőgépet magát egy Greg nevű gépi pilóta irányítja. Jó idegenvezetőhöz méltóan kommentálja is, hogy éppen merre haladunk, azaz megismertet minket a scenário-val. A fegyverek között a Backspace gombbal válthatunk, míg tüzelni a Space gombbal lehet.

Az újonnan érkezett SysDef Commander szerepét játszuk, aki a korábbi parancsnok, Toshiro Watanabe leváltására érkezik a holdra. Egy Maglock teherszállító hajó fedélzetén érkezünk, mikor alien-ek jönnek a felszínre. Rajtunk egy speciális VR-sisak van, ennek segítségével kommunikálunk a világgal. A képernyő közepén található kijelző alatt a végső verzióban van még két monitor, mindenféle funkciók kijelzésére, de a demo-ban még nincsenek benne. A fegyverek (Laserlance, Fusion Cannon és Gatling Blaster) között a Backspace billentyűvel válthatunk. A célpontok a jobb oldalon található radaron fognak megjelenni. A kékek a szövetségesek, míg a pirosak az ellenséges egységek. Ha a jobb oldali radaron magunk elé vettünk egy célpontot, akkor a bal oldali kijelzőn szintén fogjuk be őket. Ha mindezzel megvolnánk, akkor a célpont a középső kijelző közepén kell legyen, és már nincs más dolgunk, mint hogy tüzeljünk. Először barátságos területen visz keresztül a pilóta. Itt még nem kell tüzelnünk. Később természetesen lesznek ellenfelek is. A pilóta mindig el is mondja az aktuális látványosságokat.

A játék története szerintem rendkívül érdekes. Sajnos a demo még egy igen korai változata a programnak- nagyon lassú és nem túl szép a grafikája. Ha a végső változatig ezeket a hibákat kijavítják, és az összes ígért dolog bekerül a programba, akkor nagyon sikeres lehet.

A végső verzióban ígért dolgok: SVGA Texture Mapping, 3D morphing, látványos animált intro és átvezetők, intelligens ellenfelek, egyszerre lehet szárazföldi és légi ellenfelek ellen küzdeni, több nézőpont, visszajátszható küldetések, CD-minőségű zene, 7-féle jármű, 14-féle fegyver,...

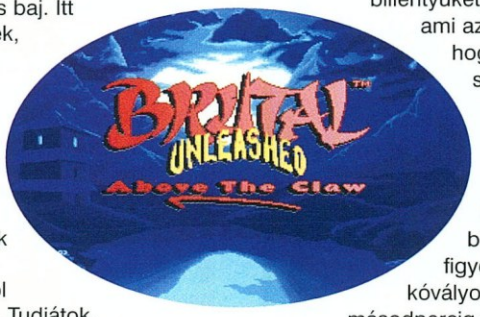
Charlie



Brutal Paws of Fury

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Gametek
Megjelenés:	Megjelent
Méret:	1 CD

Tomboló macskaláb- szabadon így fordíthatnánk a GameTek legújabb játékát, ami egy nagyon jól eltalált verekedős játék. A grafikája kimagasló a mostanában megszokott ray-trace és digitalizált dömpingben, sok-sok karakterrel játszhatunk, kellemes hangeffektek és zene kíséretében. Mi kell még? A cég a 6-8 éves korosztályt célozta meg a játékával, de még nekem is szerzett néhány kellemes percet. Nem akarja a Mortal Kombat babérjait elvenni, de ez nem is baj. Itt nincsenek kivégzések, de vannak jó kis speciális mozdulatok á lá cartoon style. Pl. az egyik szereplő ráugrik a másikra és letépi az arcát, de a másik arca csak nyúlik, csak nyúlik, majd mintha gumiból lenne, visszacsattan. Tudjátok, olyan Buggs Bunny és Daffy Duck stílusban. Azért is említem meg ezt rajzfilmet, mert az egyik kedvencem még ma is, és ez a játék nagyon jól megközelítette azt a rajzfilmes hangulatot, amit én imádok.



Mit jelent, hogy fiatalabb korosztálynak készítették? Talán három gombbal kell irányítani a főhőst? Nem, úgy 10 gombbal kell pofozkodni, de ez nem vészes. A gombokat ugyanis átdefiniálhatjuk, és én a 4 iránybillentyűre raktam a mozgást, az ASD az ütések, a ZXC pedig a rúgásoknak feleltek meg. A sokféle ütésgomb használatát egyszerű elsajátítani: D- kicsit megütöm, de gyors vagyok, S- közepes pofon, közepes sebesség, A- nagyon nekikészülődök, és egy hatalmas lengőst viszek be ellenfelemnek, ha az nem mozdul előbb. Ez érvényes a rúgásokra is, és mindegyik ütés-rúgás ugyanaz a grafika. A játék viszont nehéz. Nehéz is, meg nem is. Nehéz rátalálni arra a ritmusra, amivel a számítógép verekszik. Nagyon hasznos az erős rúgás, mert ha belejövünk, akkor 4-5 jól elhelyezett csattanóssal már padlóra küldhetjük ellenfelünket. Sajnos időnként az ellenfelünk is nekidurálja magát, és újra megtanultam a régi leckét: ha sarokba szorítanak, akkor ne hősködj. Hiába minden, nem tudod kiverekedni magad a rosszabb pozícióból, ilyenkor szaltózzunk át ellenfelünk feje fölött.

Nagyon ügyesen oldották meg az egyensúlyt a „gyenge de gyors" és „erős de lassú" ütésfajták között. Volt, hogy amikor az ellenfelem nagyon beindult, akkor sok gyors pofonnal kellett észhez térítenem, és volt, hogy rögtön a következő percekben pedig csak az erős, de lassú pofonokkal tudtam a padlóra küldeni. A lefelé+ütés a felütést eredményezi, valamint a lefelé+rúgás a lábsöprést. A hátra+ütés és a hátra+rúgás is be szokott jönni (nem mindenki ismeri) ezek forgó ütések-rúgások. Eleinte vadul nyomkodtam a billentyűket, körbe, ütés stb. ami azt eredményezte, hogy időnként sikerült speciális mozdulatokat előhoznom, de gyakrabban szédült el a karakterem a sok billentyű-nyomogatás figyelésétől, és ilyenkor kóválygova pár másodpercig fogja a fejét.

Minden karakternek 5 speciális mozdulata és 3 Combo mozgása van, ami elég sok, kell egy kis idő, hogy jól kitanulhassuk. De nem 4 vagy 5 versenyző közül választhatunk, hanem a játékban indul:

KUNG FU BUNNY, LEON, CHEETAH, RHEI RAT, THE PANTHA, DALI LLAMA, KENDO, FOXY ROXY, IVAN THE BEAR, KARATE CROC, CHUNG POE, PSYCO KITTY.

A speciális mozdulatok között van egy „kigúnyolás" mozdulat is, amivel az ellenfelet idegesíteni lehet. Ez nemcsak jó poén, hanem az energia egy kis részét is visszatölti, ilyenkor viszont könnyen sebezhetőek vagyunk. Ez a mozdulat minden karakternél azonos: Gyenge ütés vagy rúgás, majd közepes ütés vagy rúgás. Ebből is látszik, hogy az alkotók gondoltak a gyerekekre is: ugyanazt a mozdulatot akár az ütéssel, akár a rúgással is elő lehet hozni. Ez mindegyik speciális mozdulatra igaz: s én rájöttem, a kedvenc karakteremnél, a Kung Fu Bunny-nál elég csak 3 gombot használni, a 3 rúgást. A nyúl úgyis rúgásban erősebb, és az összes speciális mozdulatot is meg tudom csinálni vele. Sajnos a 7. pályán már nem tudtam tovább jutni (szinte lehetetlen): Foxxy Roxy iszonyú gyorsan agyonver. Egyébként a sebességet is lehet állítani, az F8, F9, F10-zel. PAUSE az F1 gombra van.

Meg kell még említenem a gyönyörű háttereket is, egyszer egy barlangban verekszünk, itt többszintű a scroll, míg máskor a hajó ringatózása köti le a figyelmünket, míg az ellenfelünk gazul lecsap ránk.

Masell

Space Quest VI

Roger Wilco kalandjai valószínűleg még azok számára is ismerősek, kik nem tartoznak a megszállott kalandjátékosok táborába, hiszen ha jobban belegondolunk, a nyolcvanas évek vége felé megjelent „Space Quest 1" volt az első valamirevaló játék az akkor még meglehetősen – már úgy értem játék szempontból – gyerekcipőben járó PC-n. Az azóta eltelt 6-8 év alatt 5 rész jelent meg a sorozatból, és ha minden igaz, hamarosan megjelenik a hatodik is, „The Spinal Frontier" címmel. Akinek volt szerencséje az első négy részen végigküzdenie magát, az többször is találkozhatott két elég fura fickóval („Two Guys From Andromeda"), kik valójában a SQ fejlesztőit voltak hivatottak szimbolizálni (név szerint Scott Murphy és Mark Crowe). Szándékkal írtam „első négy rész"-t, mivel az ötödik epizód kizárólag Mark munkája volt. Az SQ6 ismét közös alkotás lesz, de hogy pontosan miről is van szó, arról beszéljen inkább maga Scott Murphy, ki éppen gépének vírustalanítsa közben válaszolt a feltett kérdésekre...

Mi történt a „Two Guys From Andromeda"-val, akik a Space Quest-eket szokták csinálni?

SM: Hát, igazából nem tudom megmondani. Az ötödik rész szimplán kimaradt, akkor úgy éreztem, elég volt. Nem sokkal ezután Mark Crowe felment a Dynamix-hez Oregonba, hogy elkészítse a Space Quest 6 design-ját, én azonban még ekkor sem akartam nagyon belefolyni a dolgokba, úgyhogy itt maradtam. Aztán persze Mark hamar rájött, hogy közel sem akkora poén egy Space Quest-et nélkülem csinálni, így inkább nekilátott MetalTech játékokat kreálni. Végülis az sem rossz...

Hogy tudtak végül mégis belerángatni egy újabb Space Quest elkészítésébe?

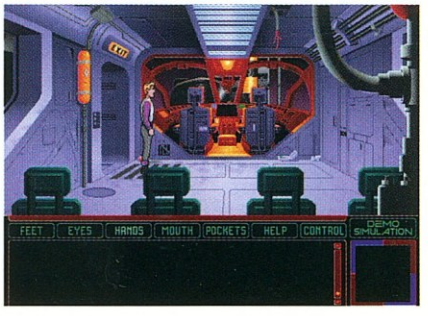
SM: Fiatal voltam és bohó... nem tudtam, hogy törvénybe ütköző egy lámával csinálni... nekik pedig fényképeik voltak. Na de komolyra fordítva a szót, igazából akaratlanul is kapcsolatba kerültem a Space Quest-tel, mikor tavaly tavasszal újra kiadtuk az egész sorozatot, és eszembe jutott, hogy milyen óriási is volt, mikor egész nap a rengeteg ökörségen és poénon törtük a fejünket, milyen jó volt egy rakás hasonló beállítottságú és felfogású emberrel egy csapatban dolgozni, egyszóval mekkora buli volt az egész! Emellett nagyon tetszett a hatodik rész történetének alapkoncepciója is. Mindig kedvenc filmjeim közé tartozott a „Fantastic Voyage" (Fantasztikus utazás), biztosan emlékszel, ebben fecskendezik be Racquel Welch-et egy emberi testbe. Ha jobban belegondolok, elég komoly az esély arra, hogy egy űr-takarító szakmunkás hasonló szituációba kerüljön, nem? A Windows-os megvalósítás szintén nagyon szimpatikusnak tűnt, nem beszélve erről az „Info-Highway" (szó szerinti fordításban: információ-autópálya) nevű dologról. Nem volt nehéz elképzelni Rogert, amint egy sárga kezeslábasban éppen egy ilyen „Info-Highway" oldalát pucolja...

Mi a véleményed a versenytársakról, illetve a közeljövőben megjelenő hasonló kalandjátékokról? Van köztük olyan, amelyik versenyre kelhetne a Space Quest 6-tal?

SM: Az igazat megvallva kezdetben eléggé tartottam Roberta legújabb üdvösképétől, de aztán úgy döntöttem, hogy habár a játékosok biztosan baromira remegni fognak a Phantasmagoria-tól, én akkor sem félek tőle. Az a véleményem, hogy a Space Quest és a Phantasmagoria valamilyen formában egymás kiegészítői, így remélhetőleg a Phantasmagoria inspirálni fogja az SQ6 eladását is.

Kifejtenéd ezt egy kicsit bővebben ?

SM: Hát, ezt az egyik éjszaka találtam ki, miután végignéztem a „Night of the Living Deads"-et (Az élőhalottak éjszakája) a tévében. Eléggé be voltam rezelve utána, mivel tudtam, hogy a szörny úgyis ott lapul az ágyam alatt és csak arra vár, hogy elaludjak és megehessen. Így aztán nem is aludtam egész éjszaka, hanem inkább megnéztem néhányszor az F-Troop-ot és a Gilligan szigetét, ezeket adták ugyanis felváltva a kábel TV-n. Ezután csak azt tudom mondani mindenkinek, hogy a Phantasmagoria egy igazi „gatyapusztító" játék, ha érted mire gondolok. A minimum korhatár 18 év, de csak azért, mert efölött már nincs újabb kategória. Az biztos, hogy egy percet sem fogsz aludni, ha egyszer elkezdtél vele játszani, és mivel az F-Troop sokadszorra már meglehetősen unalmas, azt ajánlom kikapcsolódásképpen játsszál inkább a Space Quest 6-tal! Hidd el, nem fogod megbánni! Ez az én véleményem! ..Mit gondolsz, beveszik ezt a dumát?



INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Sierra**
Megjelenés:	**Augusztus**
Méret:	**1 CD**

Ha jól értem úgy gondolod, hogy a Space Quest 6 poénjai egyfajta orvosságot fognak jelenteni a Phantasmagoria borzalmaira?

SM: Pontosan erről van szó. A Space Quest egy vicces játék. Ha elkezdesz játszani vele, előbb utóbb biztosan megfeledkezel a másikban látott valóban ijesztő dolgokról. Az igazat megvallva nem kizárt, hogy ez lesz az egyetlen lehetséges megoldás arra, hogy el tudj aludni egy kis „felüdítő" Phantasmagoriázás után. ..Talán az SQ6-ot is bele kellene rakni a Phantasmagoria dobozába..?..?

Egyébként játszottál már a Phantasmagoriával?

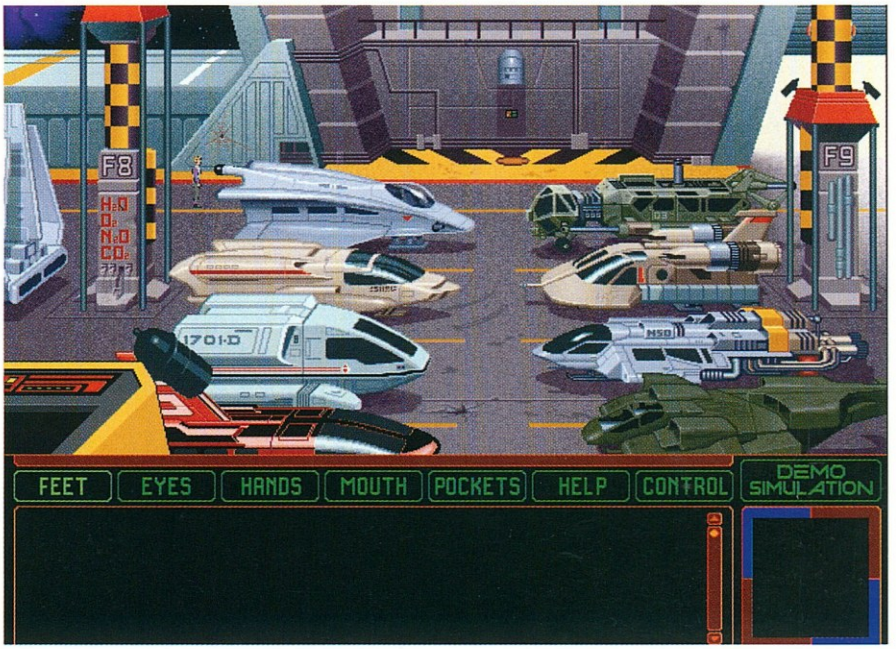
SM: Nem, de láttam a mozirészeket. Most komolyan, tényleg félelmetes. Nem tudok túl sokat magáról a játékról, de az az érzésem, hamarosan rengeteg F-Troop-ot fogok nézni...

Honnan jött a „The Spinal Frontier" főcím? Ez is -akárcsak az egész játék- híres filmek és játékok kifigurázásából ered?

SM: Valójában igen nehéz lenne megmondani, hogy kifigurázás terén pontosan mit is céloz meg ez a játék..híres filmeket és számítógépes játékokat mindenképpen... meg létfontosságú szerveket és néhány testnedvet. Ugyancsak kipécéztünk néhány testnyílást is, de persze csak a jóízlés határain belül, hiszen elsősorban gyerekeknek készül az egész. A „Spinal Frontier" egy volt a felmerült ötletek közül, mivel a játék nagy része egy Santiago nevű fickó testében játszódik. Kezdetben mindannyian „Where in corpsman Santiago is Roger Wilco"-nak akartuk hívni a programot, de a jogászok nem találták annyira „poénosnak" az ötletet. A második elképzelésem ezek után „Roger Wilco and the Colon of Doom" volt, hasonló megfontolásból azonban ezt az ötletet is el kellett vetnünk. Végül aztán maradt a „Spinal Frontier", mely úgy néz ki egyelőre senkinek sem szúrja a szemét...

Az ismert oktatóprogram mellett (Where in * is Carmen San Diego) milyen más számítógépes game-k paródiáit raktátok még bele a játékba?**

SM: Jócskán vannak benne utalások a Street Fighter 3-ra „Stooge Fighter 3"-ként, vagy érdemes megemlíteni a Wing Commander 3 központi figuráját cikiző gegeket (Hobbes) is. Az ő kabinjába egyébként még egy homokos dobozt is beraktunk...



Ezek szerint az előző részekhez képest nem sokat változott a stílusotok?

SM: Erre most nem tudok mit mondani, szerintem rengeteg új ötlet van ebben a részben, és habár nem szakadtam el teljesen a 2001. Űrodüsszeiától – az a film még mindig a kedvencem – most rengeteg utalás lesz a Csillagok Háborújára, a Star Trek-re, vagy bármire ami említésre méltó ebben a műfajban. Most jut eszembe, hogy természetesen a Mortal Kombat-ot sem hagytuk ki a sorból, bár nálunk mint „More Dull Kombat" fog szerepelni. Elrejtettem egy utalást O.J.-re is (O.J. Simpson), habár szerintem ezt soha senki sem fogja megtalálni...

Elsődlegesen melyik korosztálynak készül a Space Quest 6?

SM: Mindig az volt a fő célunk, hogy a Space Quest 6 minden korosztály számára élvezetes legyen. Rengeteg olyan vicc van benne elrejtve, melyeket csak a legfiatalabbak fognak megérteni - ilyenek például a Carmen San Diego játékokra vonatkozó poénok, melyeket a felnőttek és a tizenévesek aligha érthetnek, hiszen soha nem játszottak az előbb említett oktatóprogramokkal. A videojátékokra vonatkozó utalások ugyancsak érthetetlenek lesznek a felnőttek számára, másrészről viszont nagyon sok olyan „beszólást" raktunk a programba, melyeket kizárólag az idősebb korosztály tagjai fognak megérteni. Ez így első hallásra meglehetősen furcsának tűnhet, de egyenlőre úgy néz ki, működni fog amit elképzeltünk.

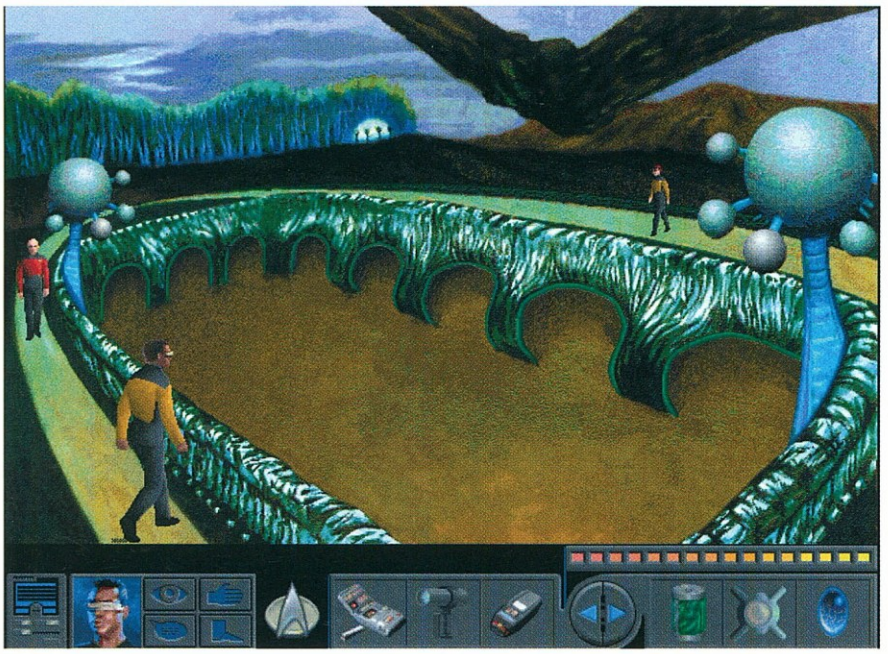
Végezetül az utolsó kérdés: Mikorra várható a „The Spinnal Frontier"?

SM: Hát, körülbelül egy évvel ezelőtt azt mondtuk „Éppen időben vagyunk karácsonyra". Nem sokkal később már módosítottuk elképzeléseinket, miszerint „Éppen időben vagyunk, hogy lekéssük a Karácsonyt". A következő lépcsőfok a „Remek ajándék lesz Áprilisban a Bolondok Napjára" volt. Ezt a határidőt már igyekeztünk nagyon komolyan venni, habár titkos célunk az volt, hogy elérjük a „legtöbb eltolt kiadási dátumú Sierra program" megtisztelő címet (ambiciózus cél, nem?). Utolsó mottónk a „Legjobb ajándék egy végzős diáknak" volt, de már készülnek az iskolakezdéssel és Halloween-nel kapcsolatos hirdetéseink is. Ha azonban a realitások talaján akarunk maradni, akkor azt kell hogy modjam: biztosan szépen fog mutatni a játék a fenyőfa alatt...

Del

Star Trek: The

Valószínűleg komoly gondban lennék ha meg kellene határoznom, hogy a Star Wars vagy a Star Trek univerzum a népszerűbb szerte a világon. Sokan erre a kérdésre szinte azonnal rávágnák, hogy „természetesen a Star Wars", de a valóságban közel sem ennyire egyértelmű a válasz. Mozifilmek terén a Star Wars



„mindössze" 3-nál tart (igaz, az a három akkoriban – és talán még most is – magasan megver minden hasonló jellegű alkotást), míg a Star Trek már a hetedik epizódon is túljutott. Ez még nem bizonyít semmit, gondolhatnánk, és valahol igazunk is lenne. Azon viszont már érdemes elgondolkodni, hogy az Enterprise lassan már harminc éve bolyong a csillagok között egy olyan TV sorozat formájában, mely hosszát tekintve a Dallas-szal vetekedhetne. Szinte nincs olyan nap, amikor valamelyik műholdas csatornán fel ne bukkanna Spock vagy Kirk kapitány arca (érdemes kipróbálni, tényleg így van), ami viszont kétségtelenül a siker jele. Immáron a második generációnál tartunk, az Enterprise is új külsőt kapott az elmúlt évek alatt, a Longman nagyszótár pedig a „Treky" kifejezéssel bővült, mely szabad fordításban „Star Trek Fan"-t jelent...

Természetesen ez a sorozat sem kerülhette el a megszámítógépesítést, így ha jól emlékszem kb. 3 évvel ezelőtt jelent meg az első valamirevaló Star Trek kalandjáték az Interplay gondozásában (igaz, korábban is napvilágot látott már néhány zsenge próbálkozás, de ezek nem igazán érdemelnek komolyabb figyelmet). Ezúttal még a Kirk-féle társaságot dirigálhattuk, és a játék minden kétséget kizáróan óriási sikert aratott. Olyannyira nagy volt a siker, hogy Interplay-ék nem tudták egy második rész elkészítését kihagyni, aminek egyébként a sorozat születésének 25. évfordulója is igen jó apropót szolgáltatott. A siker ezúttal is biztosított volt, az előrejelzések helyesnek bizonyultak és a „Judgement Rites" még többet hozott a konyhára mint az első rész. Úgy tűnt, megtalálták az aranytojást tojó tyúkot, de aztán végül mégsem így lett, mivel a Spectrum Holobyte gyorsabban kapcsolt, és felvásárolta a „The Next Generation®"-re vonatkozó jogokat.

Több mint két éves fejlesztőmunka eredményeként aztán megszületett a „Star Trek: The Next Generation® – A Final Unity", mely bizton állíthatom, magasan megveri az eddig látott részeket. Ezúttal már az új legénységet dirigálhatjuk, egészen pontosan Jean Luc Picard kapitányt, Ryker parancsnokot, Dr Beverly Crusher-t, Wolf-ot, Troi-t, Data-t és Laforge főmérnököt. Az alapkoncepció hasonlít az előző részekben látottakhoz, azaz minden egyes szereplőt külön-külön is mozgathatunk, mindenkinek eltérő képességei és szakértelmei lesznek, no és persze mindenre eltérően fognak reagálni. Az egyes szereplők kommunikálhatnak egymással, és egy nagy csapat részeként segíthetik egymás munkáját.

A fejlesztők szerkezetileg két fő részre osztották a programot. Az egyik rész az Enterprice fedélzetén játszódik, és lényegében a hajó navigálására, karbantartására, a rendelkezésre álló információk feldolgozására és nem utolsó sorban a védelmi feladatok elvégzésére korlátozódik. Ezzel szemben a másik részben egy tetszésünk szerint összeállított és felszerelt csapatot irányíthatunk többnyire ismeretlen környezetben, egy előre meghatározott cél elérésének érdekében. Ez a kettősség a fejlesztők szerint arra szolgál, hogy minden játékos megtalálhassa a számítását a programban, hiszen az Enterprise irányítása és az űrharc egy szimulátornak is beillik, míg az idegen helyszínek felderítése nem nélkülözi a legfontosabb kalandelemeket. Sokan próbáltak már hasonló ötvözetet kialakítani egy játékon belül, de az eredmények többnyire elég kiábrándítóak voltak. Vagy a szimulátorrész sikerült nagyon halovány, vagy az igazi kaland hiányzott a játékból, bár az igazat megvallva az ilyen vállalkozások esetében legtöbbször mindkét oldalon voltak problémák. Ezekből a tapasztalatokból kiindulva tehát én sem vártam túl sokat a programtól, azt kell hogy mondjam azonban, hogy nagyon kellemesen csalódtam!

A két éves fejlesztőmunka eredményeként a „Final Unity" félelmetesen precízre sikeredett. Azok a játékosok, akik az Enterprise

berhelésében szeretnék kiélni magukat, ugyanúgy meg fogják találni a számításukat mint azok, kik a kalandjátékokat kedvelik. Alapvetően a program természetesen egy hatalmas grafikus kalandjáték, de lényegében csak a játékostól függ, hogy a kalandelemek mellett milyen mélységben kíván a hajó irányításába belefolyni. Aki úgy érzi, hogy nincs türelme vagy affinitása egy izgalmas űrcsatát egy Romulan Warbird-del

Next Generation

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Microprose**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

manuálisan végigharcolni, az nyugodtan a profi Wolf-ra bízhatja a dolgot, a hajó energiarendszerének bekonfigurálását pedig hasonló módon Laforge-ra. Aki viszont vállalkozóbb kedvű, az megpróbálhatja mindkettőt maga csinálni. Természetesen az űrharcnál azért nem egy Tie Fighter-re kell gondolni, de hát az Enterprise nem is egy apró vadászgép. A harcrendszer nagyon komplex, nem annyira a virtuóz, mint inkább a stratégiai beállítottságú játékosoknak fog kedvezni. Az egész engem leginkább 19. századi nagy tengeri hadihajók csatájára emlékeztetett, ahogy a fregattok és

korvettek kerülgetik egymást, hogy jobb lövőpozícióba kerülhessenek. A kilenc különböző nézőpont rendkívül látványossá teszi az egészet, nem beszélve arról, hogy a bekapott sérülések már harc közben is láthatóak a hajó testén. Egyszóval a szimulátorrész ellentétben a jóslatokkal egy rendkívül akurátusan kidolgozott, látványos, könnyen irányítható, élvezetes akcióval dobja meg a játékot. Szerintem kár lenne Wolf-ra bízni ellenlábasaink lepuffantását...

Az igazi kaland azonban a kellemes lövöldözés ellenére mégis akkor kezdődik, amikor a négy fős kis kommandó nekilát az ismeretlen felfedezésének. Mindig több lehetséges megoldása létezik egy-egy adott szituációnak (ez egyébként az Enterprise fedélzetén is igaz), azaz mi döntjük el, hogy milyen utat választunk a feladat teljesítésére. Ha valamit nem a legoptimálisabban csinálunk, akkor sem fogja senki leharapni a fejünket, hiszen akárcsak az életben, nem lehet mindig mindent jól csinálni. Az azonban mindenképpen lebegjen a szemünk előtt, hogy valószínűleg még ügyesebbek is lehettünk volna, más szóval mindig érdemes újra próbálkozni...

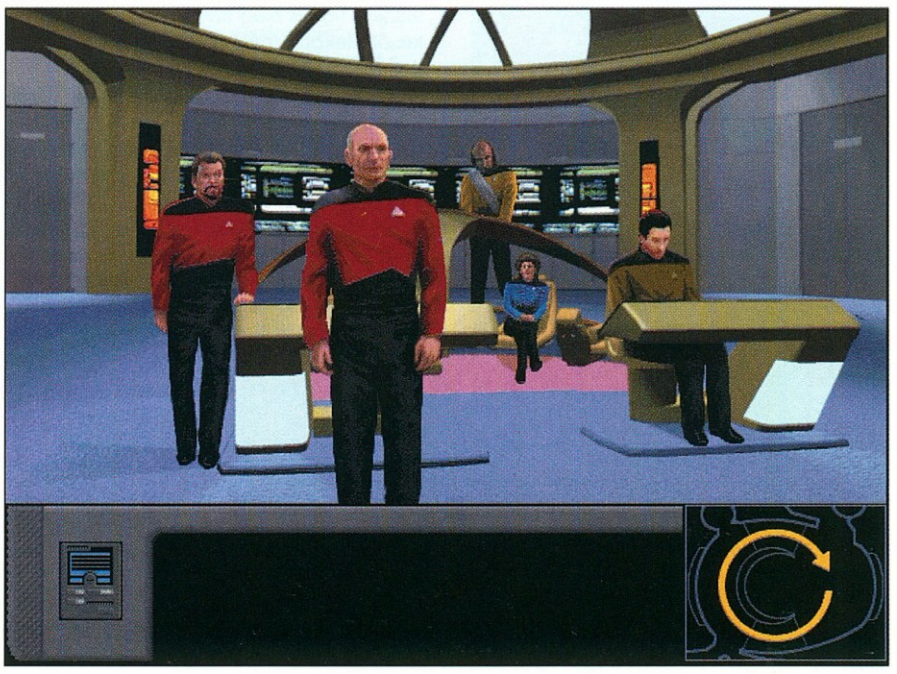
A történet egy-két apróságtól eltekintve szerintem kimagaslóan jól sikerült. Adott egy fő irányvonal, de ettől bármikor eltérhetünk, ha éppen a Nebulában van kedvünk kóricálni. A fejlesztők gondoltak a „renitens elemekre" is, így a több száz bejárható szektor némelyikében külön kis sztorikat rejtettek el. Látszólag egymástól független események végül mégis közös értelmet nyernek, és így megkezdődhet a versenyfutás valami nagyon hatalmas és nagyon ősi szerkezet után. Az egyetlen probléma, hogy nem csak a Szövetség akarja megszerezni magának ezt a bizonyos dolgot... A játék során találkozhatunk a legtöbb TV sorozatból ismert fajjal, azaz a Romulanokkal, Ferengikkel, Garidianokkal, Vulcaniakkal és természetesen az elmaradhatatlan Klingonokkal is. A fontosabb eseményeket kis animációkkal illusztrálták, ami félelmetesen jó hangulatot kölcsönöz az egésznek. Gondolom azt már mondanom sem kell, hogy mindez milyen szintű grafikával történt...

Nos, ha már a grafikánál tartunk, akkor végezetül szeretnék pár szót szólni az egész játék technikai megvalósításáról. A híresztelésekkel ellentétben a „Final Unity" szerencsére NEM Windows alatt fut, ami szerintem lassan már magában is egy hatalmas pluszpontnak számít. Grafikailag fergetegesen jól kidolgozott a, a szereplők mind digitalizáltak, a hátterek pedig többnyire rajzoltak. A zene teljes egészében megegyezik az eredetivel (mondjuk ez érthető, mivel digi az egész), a hanghatások pedig szinte még tökéletesebbek. Természetesen mindenki az eredeti hangján beszél, és ehhez még hozzátenném azt is, hogy igen jó minőségben. Én 16-oson hallgattam a beszélgetéseket, és bizony a hang se nem recsegett, se nem sercegett, se nem kattogott, ami azért még manapság is elég ritka. A játékot SVGA-ra tervezték, de annak sincs semmi akadálya, hogy valaki 320x200-as felbontást válasszon. Érdekesség, hogy a program támogatja a 32 és 64 ezer színű üzemmódot, de természetesen ez érthető okokból a sebesség rovására fog menni. A sebesség egyébként nem tartozik a játék igazi előnyeihez, a dokumentáció szerint DX33-as processzor a minimum, szerintem jó, ha legalább egy 66-oson próbálkozunk. A 8MB RAM alapkövetelmény, de persze itt is igaz a mondás, hogy minél több, annál jobb!

Egy szó mint száz, ez egy nagyon jó program rengeteg ötlettel és újdonsággal, aki szereti a Star Trek-et, annak alapmű! Aki eddig nem szerette, az ennek alapján biztosan meg fogja szeretni, mivel a játék nagyon jól visszaadja a TV sorozat hangulatát. Végezetül már csak egyetlen dolgot szeretnék mondani: Scott me up Beamy!

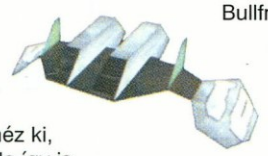
Del

Star Trek: The Next Generation is a registered trademark of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an authorised user. ™,® & © 1995 Paramount Pictures. All rights reserved.



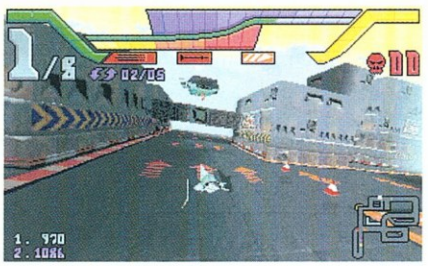
Hi – Octane

Mostanában egyre-másra jönnek ki a „race" kategóriába tartozó textura-mapping technikát alkalmazó programok. A régebben megjelent programok – mint pl. a Megarácse – még az újnak számító „CD-rőltöltögetemarendereltpályát" effektus hatása alatt készültek, de az új kor játszani vágyó emberét már a real time-ban számolt pályamozgatás hozza lázba. Az első preview képek a Bullfrog-Electronic Arts duó játékáról engem is felcsigáztak. Mikor megjött a demo (ami most már nektek is megjött), nagy lendülettel vetettem rá magam. A hatás nem maradt el. Hát ez tök jó. Igaz, a grafika kicsit másképp néz ki, mint a legelső preview képek, de így is oké. A zene lendületes, a grafika sokkal részletesebb, mint eddig bárhol. Igaz, egy kicsit lassabb is. Na sebaj. Majd a teljes változat, majd az frankó lesz. Ezek után nagy várakozás előzte meg „A game" jövetelét. Aztán megjött. Ezt onnan tudtam meg, hogy Bear egyik nap – miközben én tököltem a gagyival (a szerk. elátkozott PC-jével) valamit – így szólt a többiekhez: Na, odaadjuk a Sakman-nek? Jeszzz! A CD-n van vagy 20 mega anyag, ami elég sovány. Igaz, hogy a vinyón csak a hangkártya adatai foglalják a helyet. A teljes programot felpakolhatjuk a vinyóra, és akkor a CD már nem is kell. Persze semmi védelem. Simán megy minden sikítozás nélkül. Hát ennyit a kalózkodás elleni küzdelemről.



Na nézzük. A program az elindítás után egy rövid intrót produkál, ami végül is nem rossz, csak a járművek mozgása néha béna egy kicsit. Aztán bezuhan a Bullfrog logo (a demo esőeffektusa jobb volt). A rendelkezésre álló gép tulajdonságai alapján szerencsére elég széles skálán tudunk állítgatni a program jellemzőin (OPTIONS menü). Ha beállítgattuk a gépünknek megfelelő részletességet, akkor indulhat a rácse. Itt lehetőség van a normál egypályás küzdelemre, illetve a bajnokságra. Az egypályás küzdelemnél bármely pályát kiválaszthatjuk, a bajnokság keretein belül pedig szépen sorban kell bizonyítanunk rátermettségünket. Összesen (mindössze) 6 pálya adott, ami egy idő után eléggé unalmas lesz, mivel rövid idő alatt megtanulhatóak. Remélhetőleg készül majd DATA DISC hozzá, mert egyébként igen rövid idő alatt lekerülhet a sikerlistákról. A pályák egyre nehezebbek, és a hatodik pályán már ember legyen a talpán (akarom mondani antigrav szuszpenzorán), aki elsőre győzni tud. Az ellenfelek agresszivitása is beállítható, persze kezdésnek a leggyengébb fokozat ajánlott (így is elég szívás végigcsinálni). A későbbiekben majd lesz lehetőség az önperverzitásra, aztán úgyis visszaállítgatja mindenki chicken fokozatra a dolgokat. A pálya kikijelölése után a járművünket kell kiválasztani. Egyébként már itt kiderül a játék leendő sebessége, ami látható a grafika mozgatási sebességén. Ne reménykedjünk, tényleg ilyen lesz. A kiválasztható „autók" négy tulajdonságban térnek el egymástól. Ez a sebesség, a fegyverzet erőssége (mennyisége), a súly és a páncélzat erőssége. A tulajdonságok eléggé szórnak, ezért jól gondoljuk meg, hogy melyiket választjuk. Saját tapasztalatom szerint a sebesség és a tűzerő dominál a játékban, de ezt mindenkinek a saját belátására bízom. Ha kiválasztottuk autónkat, akkor irány a katlan. A képernyőn a következő információkat vehetjük szemügyre. A kép felső részén középen három csík látható. A lila csík az üzemanyag mennyiségét, alatta a zöldes csík a turbónyomást, a piros csík pedig az aktuális sebességünket jelzi. A bal oldalon a zöld csík a páncélzat, a jobb oldalon a sárga a fegyverzet állapotát jelzi. SVGA-ban egy kis ikont is kap mindegyik csík, mely a legelső szegmensen tanyázik. A páncélzat zöld csíkja alatt látható a helyezésünk. Nem árt, ha 1/8-at mutat a legtöbbször, ugyanis csak ekkor vagyunk tuti nyerők. Ez mellett lilával a hányadik körben vagyunk a hányból jelzés látható. A fegyverzet sárga csíkja alatt a géppityu hőmérséklete látható, ha teljesen kifut pirosba, akkor nem tudunk lőni. Szerencsére 1-2 mp pihentetés elegendő a kihűlésre, aztán megint mehet a móka. Ez alatt egy koponya és egy számkijelzés látható. A szám a legyilkolt ellenfeleink mennyiségét hivatott jelezni (kétjegyű!). Sajnos nem kapunk túlzott elismerést a skalpjaink után, ezért nem létszükséglet mindenkit legyilkolni (csak aki elénk kerül). A jobb alsó sarokban a pálya stilizált képét láthatjuk, a rajta levő kis színes pontok az ellenfeleinket jelzik, mi a nagy fehér pont vagyunk. A kép alsó részén jelennek meg a különféle infók. Itt tájékozódhatunk a klf. extrák felvételéről, ill a nem kívánt eseményekről is (fuel empty, stb.). A sebesség csík alatt három ikon látható. A bal oldali a géppityu, a középső a rakéta, a jobb szélső pedig a turbó-feltöltő ikonja. Mindegyik ikon mellett három kis vonalkának van hely, ezek az upgrade-ek mennyiségét jelzik. A pályán található kis ikonok felvételével lehet tuningolni e képességeinket. A piros ikonok (rakéta – rakéta, körbepontocskák – géppityu) a fegyverzetet, a narancs ikon (fel nyíllal) a turbófeltöltőt tuningolják. Sajnos csak három tuningolási lehetőség adott, ami azért elegendőnek bizonyul. A három-rakétás tuningnál már két rakétát lő ki gépünk egyszerre, ami elég hatásos. Ha mi futjuk a legjobb köridőt, akkor a célvonalon áthaladva megjelenik a SUPERCAR felirat, és egy kis időre minden extrát megkapunk maximális tuninggal + nafta + lőszer + páncél. Az üzemanyag, a lőszer és a páncélzat a SUPERCAR elmúlása után is megmarad.

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Electronic Arts**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**



Asszem ennyiből is kiderült, hogy a játékban elég nagy hangsúlyt kap a ticsungolás. Hát ha másképp nem megy, akkor ehhez a megoldáshoz kell folyamodni. És ne legyünk szégyenlősek, mert az ellenfeleink is sűrűn folyamodnak ehhez a megoldáshoz. Mindent a sikerért. A legfontosabb persze a versenyben elért eredmény, amiért a bajnokság esetén pontokat is kapunk. Ha esetlegesen hamarabb legyengül a páncélunk, mint a ránk vadászó ellenfeleinknek, akkor sincs baj, csak eltart egy kis ideig amíg megreparálnak minket. A legkevésbé szembetűnő dolog az üzemanyag mennyisége, pedig elég sokszor megszívtam, mert elfogyott. Ilyenkor megint lehet várakozni a repair-ra.

A pályákról is ejtenék néhány szót. Néhány tulajdonságunkat, és bizonyos készleteket játék közben is lehet pótolgatni. Ezek az üzemanyag, a fegyverzet és a páncélzat. A pályán ez alapján háromféle „depó"-t találhatunk. A sárga színű a fegyverzetet tölti fel, a lila az üzemanyagot, a zöld pedig a páncélzatot. A teljes feltöltés egy kis időbe telik, főleg ha az adott dolog már alaposabban megcsappant. Ismételten felhívom a figyelmet a gyorsan fogyó naftára. A pálya stilizált képén (ott alul) könnyen megtalálhatjuk a megfelelő depót. Az első pályákon még kevésbé kerül időveszteségbe a töltögetés, de később már jelentős időkiesést szerezhetünk magunknak egy-egy ilyen kitérővel, ugyanis a depók egyre lehetetlenebb helyeken lesznek elhelyezve (padlófék után 523,511 fokos kanyar, stb.). Persze nem ez az egyetlen tápolási módszer. A pályán elszórva találhatunk különféle színű ikonokat (a felsz. tápolósakon kívül). Ezek a szokásos háromféle színjelzéssel vannak ellátva. A háromszög 10%-ot, a négyszög 100%-ot, a hatszög 200 %-ot dob a jelenlegi helyzetünkön. A lelőtt ellenfélből is kihullanak az extrák (á lá Descent), amit bazigyorsan fel illik venni. Így elkerülhető a kényszerű kitérő.

A billentyűzet kiosztása (joystick v. joypad hiányában) a következő: a kurzornyilak a jármű mozgatását vezérlik, a „Z" a géppityu, az „X" a rakéta, a „C" pedig a turbófeltöltő vezérlésére szolgál. Ha rosszul választottunk pl. felbontást vagy részletességet (túlbecsültük gépünk tudását), akkor játék közben is van lehetőség korrigálásra. A „P" gomb egyben PAUSE is, de itt a hang és a grafika beállításokat is meg tudjuk változtatni. Erre persze sehol sem találtam utalást a gépkönyvben, de ez már csak így lesz mindig. Egyéb billentyűk közé sorolható még az 1-től 4-ig tartomány, ami a kamera nézőpontját változtatja meg. Egy apróság a turbó működéséről. A gombot tetszőleges ideig nyomvatartva és utána elengedve azonnal aktiválódik a feltöltő, de csak akkor tudjuk újra aktiválni, ha a zöld csík teljesen lemegy nullára. Tehát csak a hosszú egyenes szakaszokon nyomjuk végig a töltést. Hálózati támogatás, network play? Hát...? A gépkönyv szerint ha a gép(ek)en fut valamilyen hálózati sovvare, akkor azt a progi automatice fel fogja ismerni, és fel fogja bírni kínálni a network játékot. Hát ez nem nagyon ment nálunk. Lehet, hogy nincs is benne (nem csodálkoznék), persze lehetünk mi is dilettánsok (ezt kevésbé hiszem). A gépcetli szerint NetBios protokollal megy (amit persze nem adnak hozzá), és csak aztat szeresse a kicsike. Ez persze nem volt nekünk. IPX támogatás miért nincs benne?

Nagyjából ennyit a Hájg Okténről. Most nézzük a gépigényét. Az átlagos DX2 66-os 8 MB RAM gépeken sajnos nem fut kifogástalanul a program maximális részletesség mellett (VGA-ban). Az SVGA opciót pedig csak DX4 100-as, 16 MB RAM-mal rendelkező gépeken próbáljuk ki, mert egyébként elég nagy csalódásnak tesszük ki magunkat. A szerkesztőség csúcsgépén, egy Pentium 100 + 32 MB RAM + PCI Cirrus Logic 5436 kiépítettségű gépen az SVGA üzemmódban, maximális részletesség mellett bizony rángatott a grafika. Ha kisebb részletességet állítottunk be, akkor már tűrhető volt, de azért álljon már meg a menet. Kinek van ma pénze százsokmegás penti-re, meg tonna mega RAM-ra otthoni játszadozásaihoz? Aztán a hangkártya támogatás se teljesen baba. Az még oké, hogy a SG16-ot nem találta teljesen FX kompatibilisnek a SB16-tal. Jó! De azért az egy kicsit csúnya dolog, hogy a GUS-on ha nem szólt az FX, akkor két nagyságrenddel gyorsabban futott a program, mint bekapcsolt állapotban. Semmi bajom a Bullfrog-gal, de inkább olyan progikat csináljanak, amihez (nagyon is) értenek. Nem tudom, hogy egy ilyen jó csapat miért kezdett bele olyan fejlesztésbe, amihez nincs elég tapasztalata. Az iD sem fog Theme Park-ot vagy Syndicate-et fejleszteni, mert nem ért hozzá, de nem is erőlteti. Hát ennyit erről. Türelmetlenül várom a Psygnosis féle WipeOut-ot, ami ugyebár nem csak Sony PSX-re jön ki, hanem lesz PC-s verzió is. Meglássuk!

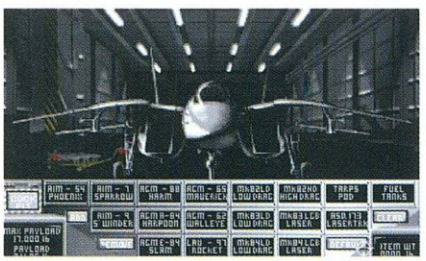
SAKMAN

Combat Air Patrol

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Psygnosis**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Az Amigára már régebben megjelent Psygnosis programban a Theodore Roosevelt repülőhordozó F-14 Tomcat és F/A-18 Hornet vadászgépeivel vehetünk részt az emlékezetes Sivatagi Vihar hadművelet eseményeiben. Közismert, hogy az Öböl-háború megvívásában döntő szerepe volt a légierőnek, beleértve a hajófedélzetről indított harci gépeket is; így nem meglepő, hogy ez a téma a játékprogramok készítőit is megihlette.

A Tomcat kimondottan a haditengerészet számára kifejlesztett elfogó vadászgép. Fő feladata a flotta hajóinak védelme, valamint a földi célokat támadó repülőgépek számára légi fedezet biztosítása (a játékban főleg az utóbbi feladatfajtával találkozunk). Az első F-14-esek elég régen, 1972-ben álltak szolgálatba, de a típust azóta folyamatosan korszerűsítették, így ma is a legmodernebbek közé tartozik. Két sugárhajtóművével a hangsebesség kétszeresét is meghaladó maximális sebességet képes elérni. A változtatható



állású szárnyak révén igen jól manőverezik: 600 méteres távon belül tud le- és felszállni, valamint 2,2 Mach sebesség mellett képes egy 600 méter sugarú körön belül 180°-os fordulót végrehajtani! (Ennyit azzal a téveszmével kapcsolatban, hogy a korszerű vadászgépek meg sem tudnak fordulni egy magyarországnyi területen...) Az F-14-esek személyzetét két fő alkotja: a pilóta és a fegyverzet-operátor. (Ennek nem látjuk nyomát a játékban, de talán nem is baj.) A gép fegyverzetéhez - a beépített Vulcan gépágyún kívül - többféle levegő-levegő rakéta tartozik (Phoenix, Sparrow, Sidewinder).

Az F/A-18 Hornet a Tomcatnél kisebb méretű és alacsonyabb maximális sebességű, de szintén igen jól manőverező gép, amely 1979 óta áll szolgálatban az USA repülőgéphordozóin. Nevében a két betűs jelölés is mutatja, hogy kettős célra alkalmas harci repülőről van szó (F – fighter, A – attack fighter). A Hornet elfogó vadászként és a földi célpontokat támadó vadászbombázóként is megállja a helyét. Funkciójának megfelelően fegyverzete is igen változatos összetételű lehet, az ebbe a típusba is

beépített gépágyú mellett. Légi célok ellen a szárnyvégekre rögzített Sidewinderek, míg a földi célpontok megsemmisítésére a szárny alá függesztett hagyományos és lézerirányítású bombák, Maverick levegő-föld rakéták, a radarok ellen pedig HARM rakéták szolgálnak. Hajók elleni Harpoon robotrepülővel is felszerelhető ez a géptípus. (Mindezen fegyverfajtákat – különféle összeállításban – a játékban is felpakolhatjuk Hornetünkre.)

Az anyahajó látképe voltaképpen a játék főmenüjét rejti. A kurzort mozgatva a képen, megjelennek az egyes menüpontok (kilépni a bal felső sarokban megjelenő „Exit" feliratra kattintva lehet). A Config pont alatt a szimulátoroknál már megszokott módon a játékkörülményeket állíthatjuk be (sérthetetlenség, végtelen lőszer, stb.). A Pilot Rosterben válogathatunk a pilóták között, illetve megtekinthetjük eddigi pályafutásuk eredményeit. Gyakorolhatjuk a fel- és leszállást, légi utántöltést, légi és földi célpontok elleni harcot a Training menüponttal. A Single Missiont választva kijelölhetjük, hogy milyen típusú küldetésre akarunk indulni – magyarul: mit kell (le-, ki-, meg-, szét-) lőni. Ha mindenféle lacafacázás nélkül szeretnénk hozzálátni az irakiak megpirongatásához, akkor pedig az Instant Fightre kattintsunk. Amikor már választottunk pilótát és küldetést, a gép felfegyverzése lesz a dolgunk. Az erre a célra szolgáló képernyőn a feladathoz megfelelőnek tartott rakétákat, bombákat „Drag and Drop" technikával tehetjük fel gépünk felfüggesztési pontjaira; ha a Default feliratra kattintunk, megkapjuk a szokásos fegyverzetet, megkímélve magunkat a választás kínjától. A Campaign menüponttal hadjáratot indíthatunk. Ennek során a küldetések közül nem válogathatunk, viszont magunk tervezhetjük meg a repülési útvonalunkat.

A pilótafülkében látható műszerek, kijelzők senkit sem fognak zavarba hozni, aki játszott már repülőgép-szimulátorral, ezért ezeket most nem ismertetem. A legfontosabb kezelőbillentyűk listáját viszont megtaláljátok a cikk végén.

Igazából nem tudom eldönteni, hogy a teljes játék, vagy egy „majdnemkész" demo-változat került-e a kezembe. Utóbbira a következők miatt gyanakszom: 1. Nem sikerült repülés közben a térképet előhozni. A kezelési útmutató szerint ezt a „C" billentyűvel lehetne elérni, de sem ezzel, sem mással nem tudtam előcsalogatni. (Tájékozódni ugyan enélkül is lehet, a fordulópontok iránya szerint, de a térkép mégiscsak hiányzik.) 2. Hang gyanánt csak néhány silány zörejt sikerült kicsiholni a programból a SoundBlasterrel.

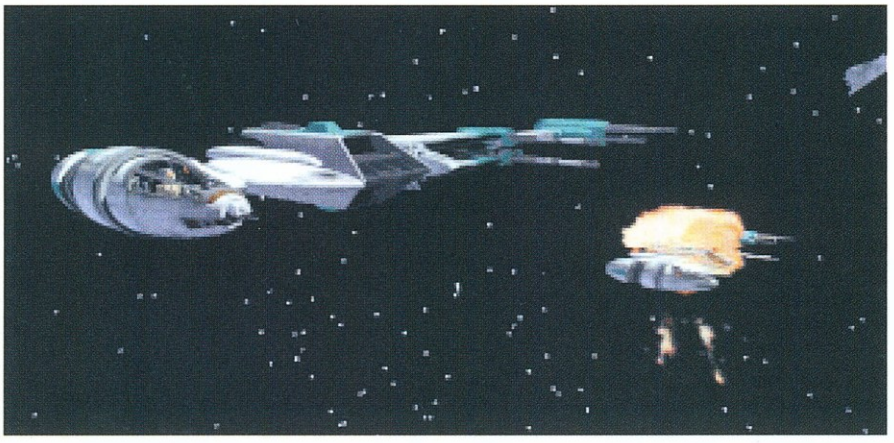
Lehetséges persze, hogy ezek a problémák pusztán az én hézagos hozzáértésem folytán jelentkeztek. Azonban ezektől eltekintve is az a véleményem, hogy a Combat Air Patrol elmarad a műfaj élvonalától (különösen grafikailag, de a játék élvezetessége szempontjából is). Az utóbbi egy-két évben megjelent néhány igazán kiváló repülőgép-szimulátor mellett, ennek a programnak szerintem nincs túl nagy esélye a sikerre.

Ákos

Rebel Assault 2

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Virgin**
Megjelenés:	**95**
Méret:	**?**

A tavaly előtti Computer Karácsony legnagyobb szenzációjának számított a Rebel Assault. A LucasArts cég bebizonyította, hogy nem csak a kalandjátékok és a szimulátorok terén tud sikert aratni. Megalkották a Rebel Assault nevű csodát, ami azóta is igen előkelő helyet foglal el a toplistákon. Talán nem véletlenül, hiszen a sok csillogó-villogó szemét között egyike azon keveseknek, amelyek igenis kihasználják a CD adta lehetőségeket. Ez pedig igen nagy szó, hiszen mostanában egyre inkább divatba jöttek a digizzünk be egy egész filmet, majd csak megveszi valaki. Ezek lehet, hogy külsőre igen tetszetősek, de a belbecsük igen alacsony. Szerencsére Lucas-éknál teljesen másképp gondolkoznak a jó játékról. Nem akarják keverni a stílusokat egymással. Ha szimulátort csinálnak akkor az szimulátor



és nem kevernek bele egy kis akciót, egy kis kalandot, egy kis stratégiát és egy kis flippert... A Rebel Assault egy tipikus lövöldözős játék, de annak nagyon jó. Nem szabad összekeverni az X-Wing-gel és a Tie fighter-rel. Teljesen más kategória, de mindkét stílus a maga nemében egyedülálló. Ezt a felívelő trendet kívánták folytatni a LucasArts boszorkánykonyhájában.

Hosszas várakozás után bejelentették, hogy tényleg lesz Rebel Assault 2, ezt az állapotot egy rövid kis bevezetővel bizonyították is.

A Full Throttle CD-jén volt ez a rövid, de annál hatásosabb intro. A Lázadók két új játékszere, két B-Wing őrjáratozik az űrben. A gyönyörűen megcsinált gépekre ráközelítve el sem mertem hinni, hogy olyan közel kerülhetünk a pilótafülkéhez, hogy fel lehessen ismerni a vezetők arcvonásait. Békésen portyázgattak a nagy semmiben, mikor hirtelen az egyik gép törzsébe zöld színű lézersugarak csapódtak be. Mint tapasztalt X-Wing-esnek ez egyetlen dolgot jelentett, itt vannak a birodalmiak. A hátulról jövő támadásnak a másik gép pilótája sem tudott sokáig ellenállni. Igaz, hogy tett néhány kitérő manővert, de General Pellus, az Emperor'Reach cím büszke tulajdonosa embertelen precizitással nyomta meg a halált hozó gombot. Remélem egyszer még számonkérhetem tőle ezt a tettét, mikor csak mi ketten leszünk kint a hideg űrben.

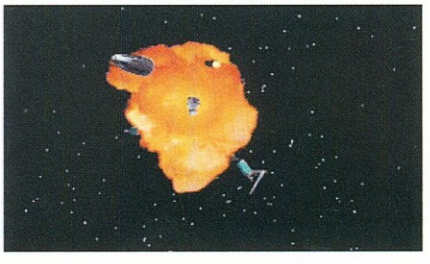
Az E3 kiállításon, Los Angeles-ben mutatták be az első részleteket a játékból. A hírek szerint szakítottak azzal a hagyománnyal, hogy számítógép alkotta szereplőket használjanak. A Wing Commander 3 mintájára itt is élő színészeket alkalmaztak. Ez az első eset, hogy George Lucas engedélyt adott filmanyag felhasználására a trilógián kívül.

A szerepünket tekintve még mindig Rookie 1-ek vagyunk, a kissé forrófejű Lázadó pilóta, akinek mindig meg akarják mondani, hogy mit csináljon. Néhány titokzatos eltűnést vizsgálva, egy galaktikus méretű összeesküvést fedezhetünk fel, mely mögött ki más állhatna, mint az Uralkodó. A játék cselekménye tehát nem fog egyetlen Star Wars filmhez sem kötődni, rajtunk áll hogy mi lesz a játék vége.

Állítólag sikerül csiszolni valamit a grafikus rendszeren, ezért még a szemnek is kedvesebb lesz. Slusszpoénként említették meg, hogy változtattak a játék sebességén is, tehát sokkal folyamatosabb lesz a CD-ről való töltés, s így megnő a játszhatóság.

Ígéretek tehát vannak jócskán, de ismerve a LucasArts céget szinte biztos vagyok benne, hogy nem fogunk csalódni. A szinte szót csak a Full Throttle miatt szúrtam be, mivel számomra megdöbbentően rövid volt. Jó lenne, ha a következő kalandjátékuk már nem ebben a szellemben készülne.

Mocsy

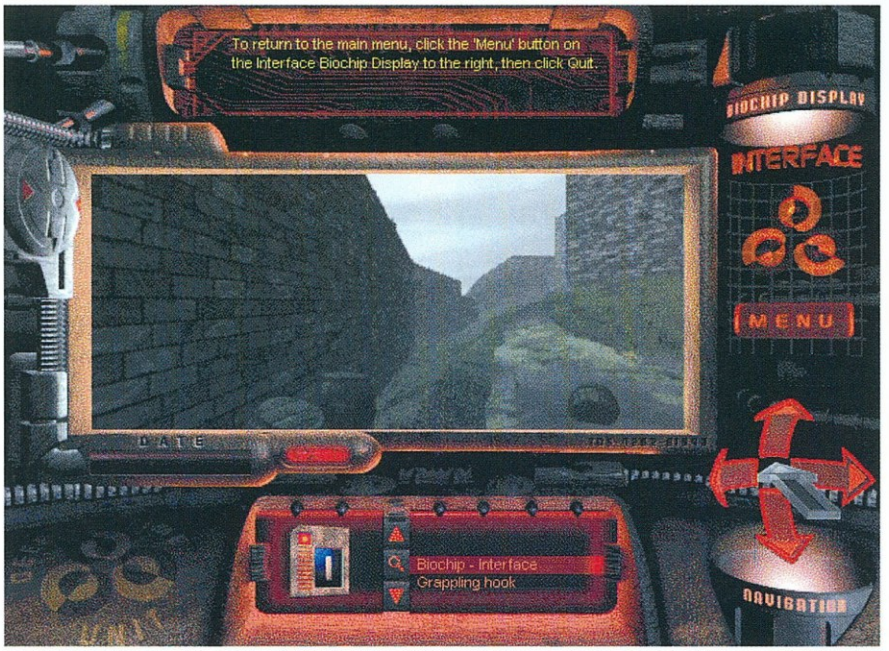


Buried in Time

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	95
Méret:	?

Ki tudja miért, de a Journeyman Project valahogy elkerülte a teszterek figyelmét.

Nem emlékszem, hogy bármelyik újságban megjelent volna leírás a programról. Ennek talán az az oka, hogy viszonylag keveset fordítottak reklámra a megjelenésekor és így hamar elsikkadt a többi jobban bevezetett játékkal szemben. Tanulva az előző munkájuknál elkövetett marketing hibából, most néhány héttel a megjelenés előtt egy demo verziót bocsátottak ki, melyből mindenki fogalmat alkothat arról, hogy mi is vár rá a folytatásban, vagyis a Buried in Time-ban. A mostanában oly divatos interaktív movie hagyományait követi a game, ami még nem is lenne olyan nagy baj, de sajnos



a történelmet. Lehet, hogy az első részben nem mindent csináltunk a szabályzatnak megfelelően?? Ártatlanságunk bizonyítására ide-oda kell ugrálnunk az időben és kideríteni kinek áll érdekében besározni minket.

A helyszínek is elég változatosak, meglátogathatjuk Leonardo de Vinci (a merevlemez feltalálója) műtermét a reneszánsz Itáliában, vagy tanúi lehetünk egy középkori francia vár mindennapjainak. Akinek mindez nem lenne elegendő, az meglátogathat egy valódi Maya templomot a hozzávaló labirintussal, sőt még egy félig rombadőlt űrbázist is átkutathat bizonyítékok után.

Windows alatt. Azért be kell vallanom, hogy elég nagy szerencsém van, mivel én eléggé utálom az ilyen movie-kat és szerencsére pont ezeknél kell vacakolni egy csomót a Windows driver-ekkel. Durva lenne, ha mondjuk egy Dungeon Master 2-t vagy egy Command & Conqer-t akarnának bepréselni az ablak alá. Gyanítom, hogy sokkal kevesebb ember várná oly türelmetlenül.

A Buried in Time tehát a régóta várt folytatása a Journeyman Project-nek. A történet hat hónappal az akkori események után kezdődnek. Úgy látszik, hogy az első részben egy időzsarut alakíthattunk, mivel most bíróság elé akarnak állítani azért, mert megváltoztattuk

Több mint 25000 renderelt képet ígérnek a készítők, ami igencsak meg fog tölteni 3 korongot. A Daedalus Encounter-

hez hasonlóan itt is beépített chickenmode segíti azokat akik nem hajlandóak gondolkozni.

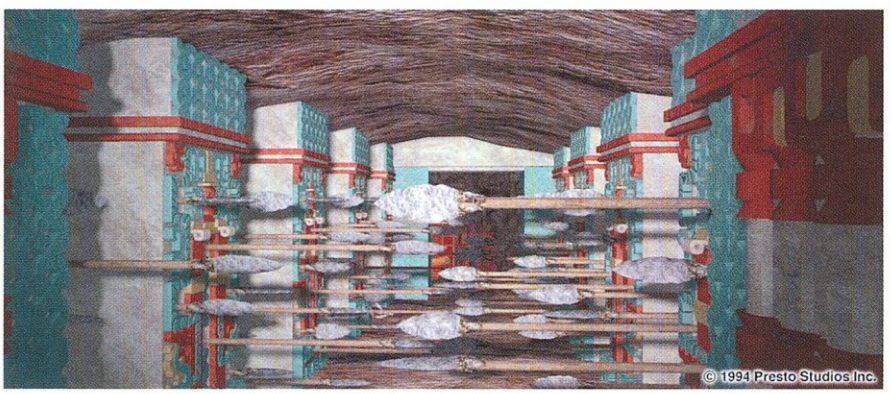
Ennyi lett volna a reklámszöveg, ami elég hatásos is lenne, ha nem láttam volna magát a demo-t. Nos igen, szerencsére nem is számítottam sokkal többre. Természetesen a Windows-nak köszönhetően baromira lelassult az egész mozgás. Annyira szaggatott a program és olyan lassan reagált az egérre, hogy nem igazán volt türelmem bejárni az egész terepet. Igaz ugyan, hogy lehet le és felnézni, de annyit kell várakozni, hogy nem nagyon volt kedvem nézelődni sem. Néha becsörtetett a képbe két konzervdoboz és vadul elkezdtek csörömpölni (ők voltak a lovagok a

színben. Erre én meg azt mondom, hogy éppen eleget reszelte a merevlemezt ez a program, kezd már nagyon elegem lenni belőle.

Hmmm, azt hiszem egy kicsit megint elragadtattam magam ezzel a témával kapcsolatban. Mentségemre szolgáljon, hogy odakinn kb. 40 fok van árnyékban és ilyenkor nem nagyon tudom elviselni a Windows kisebb nagyobb hülyeségeit. A játékot egyébként a U.S. Gold fogja forgalmazni és ha minden igaz akkor valamikor nyár végén kerül a boltokba.

várban), de semmi extrát nem láttam a demo-ban. Szerencsére a program tartalmaz egy olyan opciót, mely segítségével több mint 70 helyszínt nézhetünk meg a végleges verzióból. Talán még ez ér valami hasznosat az egészből.

Természetesen ahogy azt a Windows játékoknál megszokhattuk, a tényleges játéktér csak a képernyő 1/4 része, szóval véletlenül sem lehet látni semmit. Kérdem én, miért tudták a Dragon Lore-ban egész képernyőre megcsinálni a programot?? Nem vette el a képernyő 3/4 részét egy teljesen felesleges keret.



Kaptunk egy szórólapot is ám, amin vicces fiúk 386 DX33-ban jelölték meg a futtatáshoz szükséges gépet. Nos igen, erre nagyon kíváncsi lennék. A DX50-es alaplapomon enyhén szólva lassú volt, nem tudom mi lett volna, ha 386-os gépen próbálom ki. Egyébként elképzelhetőnek tartom, hogy valami erőművön már megfelelő sebességgel fog működni. Egy azért biztos, nem ez lesz az a játék amiért fel fogom fejleszteni a gépem Pentium-ra.

Aki tehát szereti az ilyen unalmas dolgokat bátran vágjon neki, a többiek inkább várjanak valami jobbra.

Mocsy

Kezd már nagyon tele lenni a hócipőm az ilyen és ehhez hasonló jellegű tipikusan multimédiás programokkal. Del szerint a jövőben megjelenő játékok nagy többsége Windows alatt fog megjelenni.

Nem értem, hogy miért akarják a gép teljesítményét tovább csökkenteni ezzel. Nincs elég bajunk a Windows nélkül??

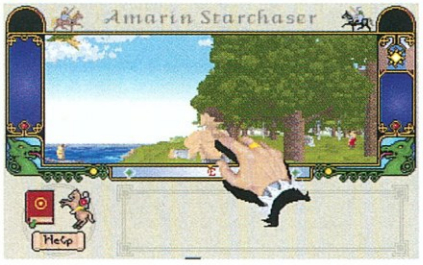
Mindenki nagyon várja már a Sierra következő nagy dobását, a Phantasmagoria-t. Na most tudni kell hozzá, hogy a Sierra-nál valami nagyon okos ember kitalálta, hogy ezentúl csak Windows alá fogják írni a programjaikat. (Még szerencse, hogy nem a Westwood Studio-nál dolgozik az illető.) Szóval érdekes lesz a 6 CD-s Phantasmagoria sebessége SVGA-ban. Gondolom le kell venni az ablakméretet gyufásdoboz nagyságúra és úgy talán élvezhető lesz.

Apropó, említettem már, hogy a Buried in Time SVGA. Ezt nem árt előre tisztázni, mivel játék közben nem igazán fogjuk észrevenni a hatalmas pixelek miatt. Jó, jó tudom, a multimédia szerelmesei most azt mondják, hogy rosszindulatú vagyok mivel nézhetném 800*600-as felbontásba 64000

Lords of Midnight
The Citadel

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Domark**
	Megjelenés:	**Augusztus**
	Méret:	**1 CD**

Az egész világ az összeomlás határán van. Az ismert világ legnagyobb lovagjai lettek megidézve a Vérmocsarakba. A mágusok szerint itt rejtőzik a káosz egyetlen ellenszere, a Talizmán. Csak ennek segítségével lehet megfékezni a gonosz erőket, amik a királyság ellen törnek. A Domark a



legutóbbi technikát vonultatta fel e nagyszerű program elkészítéséhez. Több mint 24 karaktert és azok csapatát lehet irányítani, mindezt természetesen 3D-ben.

Mike Singleton neve azt hiszem mára fogalommá vált, legalábbis idősebb számítógépesek körében. Olyanokra gondolok itt, akiknek volt még a szobájukban C-64 vagy uram bocsá Sinclair Spectrum. Ő volt az aki elkövette a nagysikerű Lords of Midnight-ot és a folytatását, a Doomdark's Revenge-t.

Akkoriban ez a két stratégiai program hónapokig lázban tartotta a nagyközönséget. Aztán egy nap hirtelen eltűnt a 8 bites világból és Amigára kezdte el csinálni a Midwinter-eket. Emlékeztek, az volt az az akció-stratégia, ahol még síelni is lehetett. Nos, ez az úriember visszatért és rövidesen elhozza nekünk a Lords of Midnight harmadik részét, a Citadellát. Grafikailag persze egy kicsit tuningol a dolgon, de nem hiszem, hogy azon lenne a fő hangsúly. Sokkal többet jelent a stratégiai rész, de szerencsére ez nem fog a grafika rovására menni. A feladatunk itt is az lesz mint az első két részben. Csapatokat kell toboroznunk és megbeszélni az ellenfelekkel ezt a területfoglalósdi dolgot. Az ellenfeleken kívül akad még néhány olyan kedves karakter, aki megnehezíti az életünket. Ilyen például a farkas és a vadmacska.

Az összes fontosabb tudnivalót kikereshetjük az index ablakokból. A legelső ilyen ablakban találhatóak a programban szereplő ellenfelek és varázstárgyak. Mindegyik mellé szöveges információt kapunk a végleges verzióban, tehát nem kell kukán bámulnunk, mikor egy ismeretlen tárgy kerül a birtokunkba. Egy gyors keresés a lexikonban és máris rendelkezésünkre áll a kívánt információ. Természetesen ez menet közben bővülni fog, ahogy megismerjük az új élőlényeket úgy lesz egyre teljesebb a tudásunk e téren.

A második ablakban található a játéktér térképe. A demo verzióban bennmaradt egy kis csalás, melynek segítségével bárhova el tudunk teleportálni. Nincs más dolgunk, mint az ujjunkkal rábökni a kívánt helyre és lenyomni a P betűt. Hosszadalmas mászkálástól kímélhet meg bennünket a

Set Journey opció. Itt egy előre definiált útvonalat fog hősünk követni. A mellette található gombbal pedig meg tudjuk jeleníteni a kontinensen található összes szereplőt és el tudunk hozzá menni. A nagy, és a kis szemekkel nagyíthatjuk, illetve kicsinyíthetjük a térképet kedvünk szerint.

A lexikon következő ablakában a hősöket mutatja be a program. Gyanítom, hogy a végleges verzióban már értelmesen is el lehet velük beszélgetni, most még igen szűkreszabott a dialógusok terjedelme.

A negyedik ablakban a szövetséges karakterekről kaphatunk hasznos infokat. Az ötödik ablak segítségével tudunk bejutni a tényleges játéktérbe. Itt irányíthatjuk az aktuális hősünket hegyeken, völgyeken és folyókon keresztül.

Érdekességként kell megemlítenem, hogy a történet előrehaladtával változik az időjárás is. Ősszel megsárgulnak a lombok, télen pedig a hó alól az örökzöldek virítanak. Láthatjuk a Napot és a Holdat le illetve felmenni, ezek az effektek mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy valóságosnak érezzük a környezetünket és ne gondoljunk arra, hogy ezt csak egy fémdoboz és néhány szilíciumlapocska csinálja.

Szerencsére nem kell erőművet beszerezni a futtatáshoz. Egy közepes 486-os elég már az üdvösséghez, manapság ez már elég nagy szó. Sajnos a mostanában érkező stuffok dobozára oda van biggyesztve a Pentium szó, és ettől mindenki egy kicsit ideges lesz a szerkesztőségben. Főleg olyankor amikor SVGA felbontásba rángat a játék Pentium 100-as gépen 16 MB RAM-mal. Sebaj gondolhatják a fejlesztők, kaphatók már a duplaprocesszoros alaplapok, azzal már biztosan jól fognak futni. Jólneveltségem és a cenzúra tiltja, hogy leírjam a véleményemet ezekről a programokról.

Egy biztos, a Lords of Midnight nem tartozik a fenti kategóriába, ezért a nagytömegek számára is elérhető lesz. Körülbelül nyár végén fog a boltokba

kerülni a végleges verzió, addig bírjátok ki valahogy.

Mocsy

Jungle Strike

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Gremlin**
Megjelenés:	**Augusztus**
Méret:	**1 CD**

Néhány évvel ezelőtt ajándékba kaptam meg a JUNGLE Strike Megadrive változatát. Akkor iszonyúan el voltam keseredve, nagyon szerettem volna egy Aladdin-t, egy Sonic 3-at, gyakorlatilag bármit, csak nem egy idióta helikopteres lövöldözős játékot. Azért persze kipróbáltam és gyenge színészként örültem is a dolognak, majd egyetlen laza mozdulattal a szekrény aljába hajítottam. Akkor találkoztam vele legközelebb, mikor kölcsönadtam sógoromnak a gépemet, és legnagyobb megdöbbenésemre tágra nyílt

szemekkel közölte, hogy a JS a legnagyobb game és hogy napok óta azzal játszik (tudjátok megtalálta a Meaning of Life-ot). Némi unszolás után végigküzdöttem magam az első pályán, és be kellett látnom, régen tévedtem helytelen előítéletek alapján ekkorát. Szép lassan ráébredtem, hogy óriási hangulata van az egésznek, néhány óra játék után teljesen belefeledkeztem a repkedésbe. Ezek után igen csak megörültem Bear bácsi felkérésének, miszerint írhatnék valami kis ismertetőt az időközben megjelenő PC-s változatról.

A program a Gremlin gondozásában jelent meg, és az első benyomásaim meglehetősen vegyesek voltak. Sajnos PC-re úgy látszik képtelenek igazán jól programozni az ilyen stílusú játékokat. A scroll meglehetősen darabos, a hangok silányak, szerencsére azért az alapokat nem tudták elrontani, a hangulatból is megmaradt valami. Azok számára akiknek teljesen ismeretlen a Jungle Strike, nézzük meg miről is van szó.

Két hírhedt Dél-Amerikai bűnöző szövetkezik a dzsungel mélyén. Carlos Ortega az ismert drogbáró megnyirbált tekintélyét próbálja visszaállítani. Legnagyobb ellensége az Amerikai Titkosszolgálat ügynökei sorra hiúsítják meg terveit, vagyona, gazdasági

befolyása napról-napra csökken. Remek társra talál a sivatag rettegett urának, Madman tábornoknak a fiában, Kilbabában. Ő a "sivatagi csapás" során elszenvedett családi veszteségeket akarja esztelenül az Egyesült Nemzetek-re mért nukleáris csapás formájában megtorolni. A sikeres megvalósítás érdekében szövetséget kötnek, majd a legnagyobb titoktartás közepette fognak hozzá terveik megvalósításához.

Minden óvintézkedésük ellenére a U.S. ügynökei tudomást szereznek a közelgő

katasztrófáról, és az azonnali fegyveres beavatkozás mellett döntenek. Nekünk mint az egyik legjobb bevethető ace-nak nincs más hátra, meg kell mentenünk az Egyesült Nemzeteket a nukleáris csapástól. Szerencsére minden lehetséges segítséget megkapunk, a különböző küldetésekben az alábbi járművek állnak a rendelkezésünkre:

– Comanche: az "öreg" jól bevált helikopter. Szeressük meg, mert vele kezdjük a küldetéseket és a későbbiek folyamán is ő lesz a leghűségesebb "társunk".

– MX-9 Attak Hovercraft: ha minden igaz, akkor a második pályán szállhatunk át rá, kétéltű sikló, meglehetősen gyenge fegyverzettel, idegesítő, össze-vissza csúszkáló irányítással. Egyetlen pozitívuma, hogy aknákat telepíthetünk vele.

– F-117A Stealth Fighter: a lopakodó nagy előnye, hogy nem igényel feltöltést, cserébe baromi nehéz irányítani.

– Special Forces Assault Motorcycle: kétkerekű harci jármű, nincs túl nagy jelentősége.

A játék összesen nyolc pályát fog tartalmazni, ezeken belül "apróbb" küldetéseket kell teljesítenünk a végső sikerhez. Létfontosságú a térkép használata (F1). Itt nézhetjük meg, hogy mi az egyes mission-ok feladata, hol vannak a fontosabb helyszínek. Ha végeztünk mindennel, menjünk vissza a landing zone-ra. Itt rövid értékelés után kezdődhet az újabb rombolás.

Bár már az első pálya is igen nehézre sikeredett, valószínű hogy a kész változat négyes, ötös szintjénél már a profi játékosok is furcsán fognak tekingetni a PC-jükre. Kezdetben furcsán, zavartan, értetlenül, majd idegesen esetleg egyre idegesebben. Az ok az lesz, hogy hihetetlenül "beindul" a játék, szerintem lehetetlen végigjátszani, olyan nehéz.

Akik viszont szeretnek küzdeni, gondolkozni (mert bizony az eszetekre is szükség lesz), napokig, hetekig játszani azoknak feltétlenül ajánlom, velük együtt kíváncsian várom, hogy milyen lesz a végleges változat.

Cho-Cho the Shoebaron

World of Aden -

A nagy múlttal rendelkező SSI céget elég komoly érvágás érte az utóbbi időben. A TSR cég megvonta tőlük azt a kizárólagos jogot, hogy ők jelentethessenek meg a piacon kizárólag AD&D alapú játékokat. Komolyan megijedhettek a cég vezetői, mivel ez a szerződés elég nagy előnyt jelentett a többi céggel szemben, gondoljunk csak a szerepjátékosok hatalmas táborára. Egy szinte ismeretlen Reline cég hiába adta ki minden idők legjobb szerepjátékát, a neves SSI cég aratta le a babérokat a Beholder sorozatával, mivel rengetegen ismerték a Forgotten Realms világot.

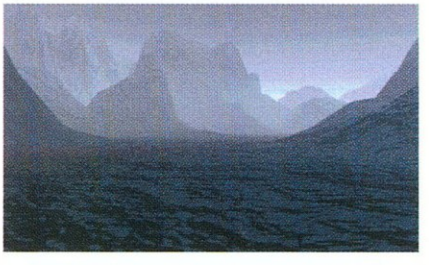
Aztán jöttek a Dark Sun RPG-k és a Ravenloft kalandok. Boldogan éltek addig, míg TSR-éknél valami nagyokos rájött, hogy sokkal nagyobbat kaszálhatnának ha más is fizetne a használati jogokért. Szegény SSI hirtelen azon kapta magát, hogy komoly vetélytársai akadtak az eddig biztosnak hitt piacon. Annyira megijedtek, hogy nagy hirtelen felbéreltek egy hivatásos írót, hogy készítsen el számukra egy komplett világot. Így született meg Aden. No nem mondom, hogy Tolkien Középföldjének méltó vetélytársa, de azért szódával elmegy.

Az első novellát egy Dixie Lee Mckeone nevű hölgy követte el, ezen alapul a játék is. A történet maga nagyon egyszerű. Egyszer régen, mikor minden nagyon szép és jó volt, jöttek a rosszfiúk, a Nocturnal-ok. Adan békeszerető népe nagyhirtelen fegyvert fogott és nekiállt védekezni.

Ez azonban édeskevésnek bizonyult, így nagyon jó néven vették mikor egy hatalmas uralkodó, bizonyos Lord Urbane átvette az irányítást. Fő erőssége a kommunikáció lett és semmi perc alatt megszervezte az ország védelmét és gazdaságát. Hamarosan hatalmas sínpárok hálózták be a vidéket és rövidesen elérték az első hadi sikereket is a hódítók ellen. A keret tehát adva van, már csak a fejlesztőkön múlik mit is hoznak ki az egészből. Az első rész röviden arról szól, hogy egy hatalmas védőpajzs, ami az ország északi részét védelmezte, titokzatos körülmények között felrobbant. Egy erős Nocturnal hadsereg kihasználva a megingást, már elindult az ország belsejébe. Persze a mi kis csapatunkat szemelték ki arra a feladatra, hogy visszaállítsa a pajzs eredeti állapotát és megállítsa az előrenyomulást. Csak hogy ne legyen az életünk olyan egyszerű, időlimit is nehezíti dolgunkat, tehát nem tudunk napokat alukálni, ha megvágjuk a kisujjunkat.

Itt is követik a régi jól bevált receptet, miszerint csinálnak egy sorozatot és majd csak megveszik az emberek, mivel az első néhány részben volt valami jó. Ennek tipikus esete forgott fenn az Eye of the Beholder 3 esetében. Ez az új világ a gőzenergiára épül leginkább. Természetesen, mint minden fantasy játékban, itt is jelentős szerepet kap a mágia használata. A szinte már megszokottnak tekinthető renderelt táj a játék elején sejtetni engedi, hogy nem kispályás kalandba fogtunk.

Első ránézésre mind grafikailag, mind játszhatóságban messze felülmúlták magukat a fiúk. Sajnos a demo-ból nem derül ki túl sok a történetből, de látva a harcrendszerét egyből beleszerettem. Képzeljük el a DOOM mozgását keverve a Wizardry 7 harcrendszerével, ugye nem semmi. Az ellenfeleink egy része különféle



Thunderscape

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Mindscape**
Megjelenés:	**?**
Méret:	**?**

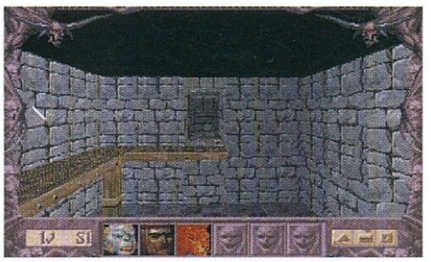
mesterséges lény, gondolok itt a gőzgépekre vagy robotokra. Végre valahára nem annyiból áll a harc, hogy minél gyorsabban klikkelgetünk a fegyverekre a képernyőn, hanem körökre osztott harc fogja borzolni az idegeinket.

A demoban látottak alapján mindent lehet mondani a harcra, de azt hogy egysíkú azt nem. Csak fegyveres támadásból van vagy négyféle. Az első

mód a szimpla szúrás, ez vagy bejön vagy sem. A második mód a berserker, ilyenkor sokkal nagyobb az esélyünk a találatra, de mi is nagyobb eséllyel kapunk be egy-egy csúnya vágást. Természetesen lehet távolsági fegyvereket is használni, ehhez azt hiszem nem kell túl sok magyarázatot fűznöm. Nem lenne RPG ez a program, ha a három karakter közül kettő legalább ne tudna néhány varázslatot. Ezeket előszeretettel vetettem be a szörnyek ellen, mivel azonkívül, hogy igen hatásosak voltak, még jól is néztek ki. Ahol van támadás ott előfordul az is, hogy valaki védekezik is. Remélem valami hasznát is látjuk majd a dolognak, mondjuk a mágust ezzel az opcióval tudjuk megvédeni a démonok támadásaitól. A demoban ugyan nem, de a végleges verzióban már lehetőségünk lesz használni különféle tárgyakat is a tarisznyánkból. Itt gondolom a mágikus varázsitalok és tűzlabdapálcák lesznek a főszereplők.

Talán az egyik legszebb rész a varázslás lett a programban. Ez hasonlít legjobban a Wizardry 7-hez. A magic missile-ek robbanása, a háló kivetése mind-mind szemetgyönyörködtető.

Persze nem minden varázslat hat mindenkire. Egy füstdémon csak röhög tűzalapú varázslatokon. A demobeli ellenfelek nem használnak még mágiát, de remélem a későbbi részekben már a mágia ellenállásunk is számítani fog. Ezen kívül volt még néhány opció amiről egyelőre halovány fogalmam sincs mit is jelent, de remélem színesíteni fogják a játékmenetet. A karakterlap is meglepően szépre sikeredett, bár a játékképernyőn kicsire sikeredtek a fejek. A labirintusban a mozgás is egész gyors, főleg ha figyelembe vesszük a hatalmas képernyőt.



Szerintem ez is elég nagy siker lesz a kalandjátékok piacán, mivel mostanában elég kevés ilyen jellegű anyag jelenik meg. Remélem, hogy ez a sorozat kellemes élményt fog nyújtani minden szerepjáték rajongónak.

Mocsy

Last Dynasty

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Sierra**
Megjelenés:	**Július**
Méret:	**2 CD**

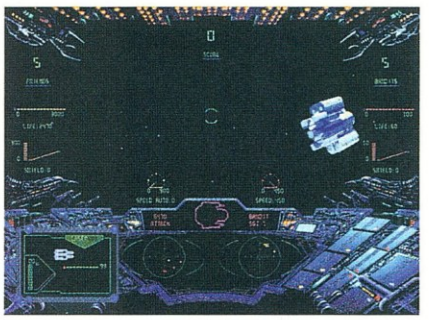
A „Last Dynasty“ már nem lehet teljesen ismeretlen legtöbb olvasónk számára, hiszen ha jól emlékszem a CD Guru első számának pont ez a program volt az egyik fő attrakciója.. Az akkoriban megjelent demo még elég kezdetleges formában mutatta a készülő játékot, cikk sem íródott hozzá, így most úgy gondoltuk, nem árt ezeket a hiányosságokat némileg pótolnunk..

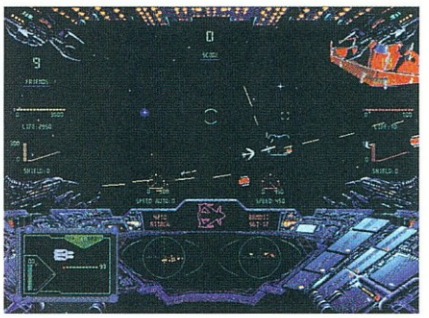
A mostani demo már valóban játszható, mindenki kedvére kipróbálhatja, hogy milyen „nagy“ élvezetet is jelent egy Windows-os űrszimulátor, különösen akkor, ha egérrel kell a gonoszokat aprítani.. A joysticket ugyanis kedvenc Windows-unk megfelelő driver hiányában képtelen lekezelni, és ilyen persze egyenlőre még senkinek sincs.. Azért nem kell kétségbeesni, a végleges verzió joydriver-estül fog a boltokba kerülni, de őszintén szólva nagyon meg lennék lepődve, ha minden gond nélkül működne.. Ezen azonban még felesleges előre aggódnunk, lássuk inkább, hogy miről is van szó valójában.. A történet szerint két fiatal srác teljesen véletlenül (vagy talán mégsem) galaktikus méretű konfliktusba keveredik, s mint ilyenkor általában lenni szokott, hamarosan kiderül, hogy rajtuk áll vagy bukik a világegyetem sorsa.. Ellenfelük a gonosz Lord Iron, ki természetesen világuralomra tör, sőt még a létező legnagyobb kincset, az „Univerzális Tudást“ is meg akarja szerezni..

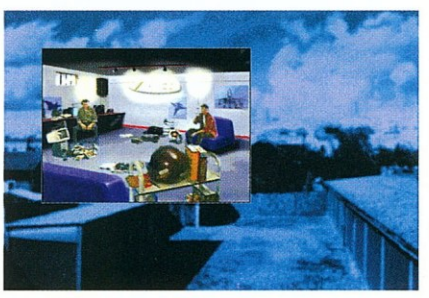
Nos, egyenlőre ennyit lehet tudni, no meg azt, hogy a játék egyaránt kaland, stratégia és szimulátor.. Az ilyen keveredésekből eddig még túl sok jó soha nem sült ki, persze lehet, hogy ez a program lesz a formabontó kivétel.. Az mindenesetre biztos, hogy a Sierra, pontosabban a francia illetőségű Coktel Vision igen nagy erőforrásokat mozgósított a játék elkészítésére, számszerűen megfogalmazva valamivel többet, mint 2 millió dollárt költöttek rá.. Nem kis összeg, habár manapság már a számítógépes játékok piacán is röpködnek a milliók, így lassan nem is számít olyan soknak egy ekkora fejlesztési költség.. Az egész játék gerincét egy fantasztikusnak kikiáltott űrszimulátor alkotja, de hogy valójában mennyire fantasztikus, azt mindenkinek magának kell eldöntenie.. Grafikailag még nem is lenne rossz, csak hát a Windows.... Nem hiszem, hogy nagyon részleteznem kéne a véleményemet, hiszen valószínűleg mindenki rá fog jönni magától is, hogy mire gondoltam.. Lehet persze, hogy Pentium 100 MHz-en röccenés nélkül fut az egész, de az igazat megvallva kétlem (már csak a Windows miatt is.....). No mindegy, azért egy DX4 100-as procival még bőven élvezhetőek az akció (bocsánat szimulátor) részek.. Ez alatt szerintem csak szánalmas vonaglásra lehet számítani.....

A szimulátorrész mellett a fejlesztők egyaránt nagy hangsúlyt fektettek a filmrészletek elkészítésére is.. Az igazat megvallva a rengeteg rendelkezésünkre álló információ ellenére sem tudom megmondani, hogy valójában mennyi kalandelem került a programba, pontosabban fogalmazva hogy „Interactive Movie“ lesz-e, vagy kalandjáték. A fejlesztők szerint természetesen a kettő keveréke, de a választ erre a kérdésre csak a kész verzió tesztelése után fogjuk megkapni. Az biztos, hogy az előbb említett 2 millió dollár nagy részét az 500 m2-es speciális stúdió, a profi felszerelés és a színészek emésztették fel.. Csak a design és a forgatókönyv elkészítése több mint 12 hónapot vett igénybe, így valószínűleg a történet komplexitásával nem lesz különösebb problémánk.. A filmrészletek forgatása is több mint 1 hónapig tartott a már megszokottnak számító „blue-box“ technika alkalmazásával.. Ezek a jelenetek, valamint a helyenként előbukkanó nagyfelbontású képek és animációk tényleg elég jól sikerültek, így a program ha csak a grafikáját nézzük, magasan átlagon felüli.. A baj csak az, hogy ez magában még édeskevés a sikerhez.. Remélem nem nekem lesz igazam, de a Windows alkalmazása mindenképpen kételyeket ébreszt bennem.....

Del







PC CD
CLUB KoBaK

Játék-, felhasználói és shareware CD-k nagy választékával várjuk Tisztelt Vásárlóinkat!

Klubtagoknak 10% kedvezmény!

1024 Budapest, Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

Újra kapható!
Rendeld meg Te is!

CD GURU

Mint jeleztük, a CD GURU-t csak korlátozott példányszámban tudtuk kiadni, ezért az első három szám teljesen elfogyott.

DE...

A nagy érdeklődésre való tekintettel utánnyomás készül az első számokból.

A három régebbi szám együtt is megrendelhető kedvezményesen 2970 Ft helyett 2700 Ft-ért.

De akár külön-külön is beszerezhetők a hiányzó számok.

Várjuk megrendelésedet vagy előfizetésedet:
GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765

CD GURU TOTO 95/4

1. Hányadik században játszódik az Absolute Zero?
a. 22. b. 23. c. 24.
2. Melyik játékban ígérnek a fejlesztők több mint 25000 renderelt képet?
a. Buried in Time b. Space Quest VI c. Last Dynasty
3. Melyik játékban szerepelnek a vulkániak?
a. Star Trek b. Space Quest VI c. Zorro
4. Melyik játéknak volt már Amiga verziója?
a. CAP b. Zorro c. Absolute Zero
5. Melyik verekedős játék?
a. Brutal b. Buried in Time c. CAP
6. Melyik játék hasonlít egy kicsit a Mega Race-hoz?
a. Powerhouse b. Spectre Vr c. Hi-Octane
7. Melyik játék ment át 2D-ből 3D-be?
a. Jungle Strike b. Fairway to Heaven c. Lemmings
8. Melyik játékot adja ki az Impressions?
a. Powerhouse b. Lemmings 3D c. Star Trek
9. Melyik játék készítésében vett részt Mike Singleton?
a. Lords of Midnight b. Star Trek c. Space Quest VI
10. Melyik stratégiai játék?
a. Powerhouse b. Jungle Strike c. Star Trek

A helyes megfejtők között demo CD-ket sorsolunk ki!
A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995. augusztus 31-ig.

CD GURU TOTO

Az előző számban közölt toto helyes megfejtése a következő:

1. a
2. c
3. a
4. a
5. a
6. b
7. a

(A Lucas Arts nem kiadó, hanem fejlesztő cég. A helyes válasz a Virgin)

8. c
9. b
10. c

A nyertesek:

Nagy Róbert, Gyöngyös
Fürstal Gyula, Győr
Molnár Kálmán, Budapest
Peller Imre, Nyíregyháza
Kádár László, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményeiket postán küldjük el.

A

CD GURU

következő száma szeptemberben jelenik meg!